

八神重出江湖?
无敌! 灵魂能力!
史上第二个满分游戏诞生

心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7

彩京1945 III
J联盟职业足球创造会

**赠拳皇99
复制草薙京大海报**

圣剑传说完全攻略
KOF99 基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧

女生常读
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之心画廊

八神重出江湖?
无敌! 灵魂能力!
史上第二个满分游戏诞生

心跳回忆2
撒尔达外传
勇者斗恶龙7
彩京1945 III

J联盟职业足球创造会

**赠拳皇99
复制草薙京大海报**

圣剑传说完全攻略
KOF99 基本角色特点详解及连续技分析
灵魂能力任务全攻略
游戏王卡牌技巧

女生常读
游戏黄金眼
玩具精品——逛街纸上行
星之心画廊

游戏机

实用技术

Practical Techniques For G

八神重出江湖?

无敌! 灵魂能力!

史上第二个满分游戏诞生!

心跳回忆2

撒尔达外传

勇者斗恶龙7

彩京1945 III

J联盟职业足球创造会

赠拳皇 99

复制草薙京大海报

圣剑传说完全攻略

KOF99 基本角色特点详解及连续技分析

灵魂能力任务全攻略

游戏王卡牌技巧

女生堂谈

游戏黄金眼

玩具精品

黑之画廊

逛街纸上行

THE KING OF FIGHTERS



游戏情报站

SCE社长透露PS2发售日	2
东京秋季游戏展最新资讯	3
前线狙击	
心跳回忆2	10
牧场物语	13
J联盟职业足球创造协会	14
悠久幻想曲3	16
神机世界EVOLUTION 2	17
杜尼高冒险2	18
勇者斗恶龙7	19
古墓丽影4	20
游戏王·真·-被封印的记忆-	20
BRIGHTIS	21
撒尔达传说外传	22
Q赛车GB版	24
彩京1945 III	25
电脑战机VIRTUAL-ON	26

特快专递

POP N TANK	27
SD高达G世纪	28
职业特工队	29
大众的GOLF2	30
街头摩托	31
蜡笔少年	32
星战前传	33

温故知新

街机地板面面观	34
---------	----

攻略透解

99 拳皇基本角色特点及连续技详解	38
真草雉京和八神庵的故事	44
金田一少年事件簿之青龙传说	46
圣剑传说	48
灵魂能力	68
游戏王II-暗界决斗记卡片技巧	72



主管：甘肃省科学技术协会
 主办：兰州祥云电子信息有限公司
 出版：游戏机实用技术杂志社
 编辑：《游戏机实用技术》编辑部
 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
 邮编：730020
 电话：0931-8668378 8659190
 传真：0931-8496387
 社长/总编：司马
 责任编辑：蔡建华
 编辑：李俊义 曹淑娟 魏红平
 李海江 魏国瑞

美术编辑：马如晓
 电脑制作：郝咏梅 张玫
 出版经理：马力
 编辑部主任：王义
 制作部主任：郝飞
 广告代理：深圳市森德广告有限公司
 电话：0755-3237619 3237635
 国际标准刊号：ISSN 1008-0600
 国内统一刊号：CN62-1096/TN
 广告经营许可证：甘工商广字(95)第000180号
 邮发代号：34-98
 印刷：广州丰彩彩印有限公司
 发行：兰州市邮政局
 出版日期：1999年10月18日
 定价：人民币12元
 各地书商订购电话：013609225110

读编往来 78

游戏黄金眼 81

玩具精品——逛街纸上行 84

秘技门 86

金手指尖 88

星之心画廊 90

N64精品屋 92

女生常谈 93

玩友沙龙 94

游戏发售大观园 95

游戏排行榜 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉3代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三菜书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

美版 DC 预定数量超过预想

SOA(SEGA OF AMERICA)于较早前宣布, 预定于9月9日在美国发售的 DREAMCAST 反应较预期好很多, 原本公开预订的两天内就已接到20万部的订单, 这个数字厂方原本认为要6星期才能达成, 这对 SEGA 来说无疑是个好预兆, 因此厂方随即公布了新的目标, 希望 DC 在美国推出后30天内售出40万部, 99年内冲破100万, 2000年3月售出超过150万部, 对于此期望是否有点过大呢?

FIFA2000 画面公开



足球的画面

EA-SQUARE一向以运动游戏驰名, 其中《FIFA》足球系列更有大量支持者, 最新作《FIFA 2000》已决定在 PS 上推出, 并有游戏画面公开, 本集共有40支队伍可供选用, 模式有世界联赛及杯赛, 所有球员均利用拟人动态技术塑造。发售日未定。

美版 DC 网络服务完成

SEGA OF AMERICA 于8月5日正式宣布, 将会与全美最大规模的网络公司 AT&T 合作, 与 DC 共同发展游戏网络, AT&T 公司将会负责架设 DC 的对战网, 而该公司更指定其子公司——AT&T WORLD NET 负责。AT&T 所要架设的服务器被称为次世代的网络, 容量是传统电话线的100到200倍, 玩者除了可以利用这个网络玩网络游戏之外, 还可以定时收到关于电影、音乐等等不同的娱乐资讯。

此网络将会于美版 DC 推出当天(9月9日)即时开放, 玩者只要购买主机回家就能使用这方面的服务, 更有可能享受数千人同时参与游戏的乐趣。

SEGA 和 NAMCO 股价上升

在7月28日 SEGA 股价上升了265日元, 以1910日元收市, 升幅达16%; 而 NAMCO 的股价也上升了500日元, 以4190日元收市, 升幅达13%。有专家分析, 主要原因是受到 DC 的《SOUL CALIBUR》被日本最有公信力的游戏杂志 FAMI 通评为满分(共四人评分, 合共40分)的影响。

PS2 会使用新类型数据机据

美国的 SCEA 公关部经理 PHIL HARRISON 表示, 在 PS2 上将不会使用现在流行的56K数据机(MODEM), 原因是不符合 PS2 资料的需求, 至于在主机上, 将会设有现在流行的, 如 USB、PCMCIA、IEEE1394 等连接接口, 因此用户可以根据需要而自行决定购买的数据机。

SEGA 北美 DC 网络消息

在美国时间8月4日, SEGA 美国分公司宣布了 DC 在北美地区的网络系统将会和 AT&T 共同合作, 而资料传递速度将会比现在的快上十多倍。另外 AT&T 也会成为 DC 的最大 ISP, 并为其完成整个 DC 网络, 而首个配合该系统的 DC 网络游戏是《SONIC ADVENTURE》。另外, SEGA 美国分公司也计划为 DC 使用 CABLE MODEM 或 ADSL, 来为玩家提供更高的传递速度。

DRIVER 一个月内买过 100 万

GT INTERACTIVE 日前对外宣布他们的 PS 赛车游戏《DRIVER》在短短一个月内, 销量已打破100万大关, 创下赛车游戏史上最快速突破100万的作品。其实 DRIVER 是一只自由度非常高的游戏, 而且游戏的玩法更是十分奇特, 因为玩家在游戏中扮演一名卧底警察, 但你在黑帮的任务并不是打家劫舍, 而是驾驶车辆去接头, 教同党等, 未玩过的朋友可以买来玩玩。



SCE 社长透露 PS2 发售日

SCE 社长久多良木健在接受日本每日新闻社的专访时, 被问到 PS2 是否再次用上 1.2.3. 策略(94年 SONY 推出时间为12月3日, 往后在12月3日及1月23日这些日子里, 也是 PS 推出大作的热门日子), 而久多良木健社长的答法可算十分玄妙, 他说一个商品的发售日期, 绝对会影响它的销量, 所以在假期前推出就会比较有利, 以商业因素来考虑, 年底的圣诞节商战, 将是一个有利的发售时机。既然久多良木健社长没有否定会再次用上 1.2.3. 策略的可能性, 则代表不排除 PS2 在 99 年 12 月 3 日这个圣诞节前的黄金档期间推出。不过, 想知道正式发售日的话, 非等到秋季的东京 GAME SHOW 不可了。

SEGA 新 3D 技术

96 年时, SEGA 取得了 3D 视点切换的专利, 现在它又取得了 3D 立体投影技术的专利。这项技术常被用在虚拟水族箱内, 而它将会在世界淡水全图里, 首次展出这种技术, 并且表示将会把这种技术用在 DC 游戏上。

SCE 设立生产新 PS 零件的工厂

SCE 公布已经成立一间新的公司和工厂, 其主要目的是用来生产装于新世代 PS 内的专用 DRAM 处理器, 由于该晶片使用了最先进的 0.18 微米技术, 一般的工厂根本无法应付, 因此与 SONY 长崎株式会社共同经营这间新的工厂, 全力生产这高科技晶片, 目标是令新世代的 PS 能达成在 99 年度内发售。

DC 将可更易移植电脑游戏

MICROSOFT 即将推出 DIRECTX X7.0, 这个新版最大特色是能对应 WIN CE 和 DC, 只要应用它来开发电脑游戏, 对于移植至 DC 会非常便利, 换言之, 日后电脑游戏将会成为 DC 的一个强项。

DC 赞助商效应有望成功

较早之前曾报导过 SEGA 为了提高 DREAMCAST 在欧洲的知名度, 特别与英国及意大利的球队签下赞助合约, 其中在英国就签了上届英超亚军阿森纳, 在三年内该球队的球衣上都会印有 DREAMCAST 字样, 现在更证明厂方没有选错, 因为该英超球队, 在联赛开始前举行的慈善慈善赛上, 以二比一击败上届三料冠军曼联, 另一方面该队大洒金钱聘请有实力的外援, 誓要像曼联一样成为三料冠军, 这无疑也将预定在 9 月 23 日发售的欧洲版 DC 形成正面的影响。

天野喜孝重回F.F.怀抱!!

绝对是FF迷的天大喜讯!! 因为著名画家天野喜, 终于重归太空战士的怀抱!! 其实天野喜先生一直是SQUARE最强RPG《FINAL FANTASY》第1至第6集的人设, F.F.风格的确立, 可以说和天野喜孝密不可分, 但来到了F.F7-8, 人设却换了别人, 这一直都是FANS们的一大遗憾, 但现在终于得到天野喜孝的亲口证实——在美国洛杉矶的一个漫画研讨会, 天野由于参与了美国漫画“SANDMAN”的绘画工作, 所以也出席了该研讨会, 而当有记者问到天野会不会再参与F.F.系列最新作的工作时, 天野的答案竟然是肯定的, 不过想要进一步追问时, 天野已不愿再多谈, 不过从表面的证据显示, 最有可能的作品, 当然是即将公布的F.F.9., 但由于现在所得的资料不多, 所以我们暂时只知道天野会参与F.F.的新作。

蓝精灵登陆PS



经典卡通片“蓝精灵”虽然已是多年前的作品, 但仍然在不少人脑中留下深刻印象, 故此INFOGRADES公布, 将会在PS上推出“蓝精灵”的动



作游戏。游戏目的是要救出被绑架的小可爱及美芝。途中布满了许多机关, 需要玩者以灵活脑筋和迅速反应应付。游戏预计今年年底发售。



GT2 确定延期

之前有传闻因为车种版权问题, 《GRANTOURISMO 2》要延期, 现在这消息已经证实, 由原定的9月30日变成发售日未定, 至于延期的原因未明, 可能是时间问题, 也可能是版权问题, 当然这对《GT》迷而言决非好事, 还记得之前的《FORMULA 1'98》因此而取消推出日版, 希望厂方能早日解决此问题。

东京秋季游戏展最新资料

据日本电脑娱乐软件协会(Computer Entertainment Software Association, CESA)公布的消息, 将于9月17日至19日在日本东京海濱幕张国际展馆举行的“东京秋季游戏展”将会有1523个参展摊位, 共76家游戏公司参展。主办单位仍然由CESA主办, SCEI, NINTENDO及SEGA协办, 而协办的公司还包括日本电信电话公司(NTT)及MICRO SOFT, 可见“电讯”及“电脑”将会对未来游戏界有一定程度的影响。

SOUL GALIBUR 令 namco 政策改变?

一年前当NAMCO宣布加入DREAMCAST时, 不少人认为, 该厂可能会像土星时代一样, 虽然宣布成为第三厂但却没推出任何游戏, 当NAMCO确定它的第一款DC作品为《SOUL CALIBUR》时, 又有人觉得该作品只是NAMCO的二线游戏, 所以该厂才把游戏移植到DC, 令其对PS的影响减至最低。

可是在最新推出的两本日版游戏杂志《FAMI通》及《DREAMCAST MAGAZINE》的游戏评分中, 全部共7位评分者都给予《SOUL CALIBUR》10分的评价, 可见NAMCO的开发人员的确很用心为DC制作这款游戏, 而不只是简简单单地移植就算了。

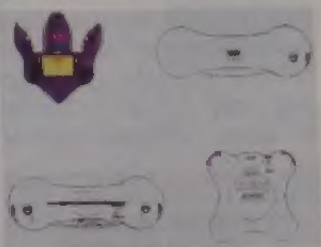
最近在大阪举行的一个《SOUL CALIBUR》比赛中, 据一位NAMCO的开发人员以十分肯定的语气表示, 他们目前除了即将发售的《SOUL CALIBUR》外, 还有两款DC游戏正在开发之中, 其中之一是最近推出的街机游戏的移植作, 而最近NAMCO所推出的街机作品, 就只有《铁拳TAG TOURNAMENT》罢了。

如果消息属实的话, 相信NAMCO其他大作游戏如《RIDGE RACER》、《ACE COMBAT》等也有可能在DC亮相, 从这情况来看, NAMCO是否有意改变其PS与DC游戏那特殊的开发比例呢?

DOLPHIN主机设计图公开

就在大家都在猜测任天堂的新一代主机DOLPHIN到底会在何时曝光之际, 突然有这部主机的设计图公开!! 其实这些并非什么任天堂的主机设计图, 而是根据任天堂公布出来的资料而模拟出来的预想图, 虽然此机暂时未有太多的资料公开, 但大家也不妨凭图想像一下。

而据外国著名游戏公司ACCLAIM总裁GREG FISCHBACH所讲, 他们正为DOLPHIN开发游戏, 而且预定2001年与主机同时推出, 所以大家如果要玩到此机, 恐怕最少要等两年。



SEGA 推出 HELLO KITTY 特别版

SEGA 将会在11月推出一部HELLO KITTY特别版的DREAMCAST主机, 这是SEGA为配合将在11月推出的游戏《KITTY MAIL》而特别推出的。这部主机连同《KITTY MAIL》套装一起发售, 《KITTY MAIL》是个类似电脑上著名的《POST PET》的另类游戏, 在发出E-MAIL时会将自己所饲养的HELLO KITTY也发给对方, 当中可以育成自己的HELLO KITTY。这部主机会有透明粉蓝及透明粉红两种颜色, 而《HELLO KITTY》的游戏则售3000日元。



DC、PS2许多全新作品首度公开!

可能因为DC近日的气势越来越强,加上欧美版DC又即将推出,而且欧美DC的新作又一个接一个地公开,所以SONY方面也不敢怠慢,继日版游戏《A6》及《决战》后,PS2又有很多全新的美版游戏公开!!以下为大家一一介绍。

PS2新作

NOOKS AND CRANNIES

开发公司: ANDNOW

推出日: 2000年第一季

这是一个以未来2509年为背景,讲述两种奇怪生物在宇宙中挣扎求存的动作RPG游戏。

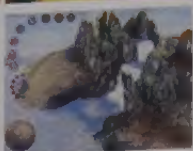


VIRTUAL OCEAN

开发公司: ANDNOW

推出日: 2000年第一季

和海豚名作《ECCO THE DOLPHIN》十分相似的深海游戏,不过这次你扮演的是一条鲸鱼。



DC新作

THUNDER BOATS

推出日: 99年

主要是表演机能的立体赛艇游戏,先出街机,然后再出PC及DC版。



FLOIGAN BROTHERS



开发公司: VISUAL CONCEPTS, SEGA

推出日: 未定

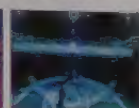
以鬼马的两兄弟作为主角的立体动作游戏。

TOY COMMANDER

开发公司: SEGA

推出日: 99年

纯粹玩玩具飞机和玩具车的动作射击游戏。



DRONEZ



开发公司: ZETHA GAMEZ

推出日: 2000年

在无数浮空平台间打倒敌人的动作GAME。

ENIX 在新世代PS的动向

早已宣布为新世代PS开发游戏的ENIX,于较早之前发表今后方动向时,提及该厂正在开发四个新世代PS专用的作品,而且将以完全活用新PS机能为目标,其中更有一些使用大量真实画面的游戏。

SONY及任天堂在美国夹击SEGA

在北美市场,SEGA为九月九日推出的DREAMCAST大洒金钱,发动宣传攻势,眼见SEGA这次来势汹汹,SCE方面及任天堂也没有掉以轻心,纷纷作出行动迎击。

SCE方面正式宣布,于8月23日正式将Play Station主机售价减至99美元,同时更会将多个受欢迎游戏推出原价的《Greatest Hits》系列(类似日本方面的“The Best”系列)另外,SQUARE的超大作《Final Fantasy VII》的美版,也会由原定的九月七日至九月九日才推出,正面临由白推出的DREAMCAST!

另一方面,美国任天堂也宣布会在8月23日(和SCE为同一日,难道事先有联系?)将N64主机的售价下调至99美元,还会多送一个手柄(原本跟机只有一个手柄)。

N64及PS的原本售价均为129美元(DREAMCAST的售价将会是199美元),现在两公司同时以减价战术来吸引顾客,到底成效如何还有待观察,不过可以肯定的是这个北美市场的战况将比想像中的还要激烈。

GAMEBOY 提供抄GAME服务

在为超任天堂推出抄写游戏的服务后,任天堂将这项名为NINTENDO POWER的服务扩展至GAMEBOY的游戏软件上。为了作出配合,任天堂将会推出一张记忆卡,让玩家可以在LAWSON便利连锁店内,将GB的游戏抄到卡内。由于GB拥有大量的软件,其中的不少名作在市场上已经很难找到,加上相对于购买游戏带的价钱来得便宜,故此相信会对一些新购入主机的朋友有相当的吸引力。用户只需购买“GB记忆盒带”,就可自行抄录GBC游戏,而每个记忆盒带的容量足够存诸七款游戏,暂知可供下载的游戏包括《萨尔达传说DX》、《Super Mario Bros. Deluxe》、《Donkey Kong Land》等21款作品,预定明年将增至100款游戏。



ENIX 《DRAGON QUEST VII》

旋风计划正式展开

随着厂方不断发布《DRAGON QUEST VII》的最新消息及图片,ENIX社长福岛康博在日前也表示该厂将会在未来日子推出更多“勇者斗恶龙”作品,满足各位《DQ》迷,他表示ENIX除了在今年内推出PS《DQ VII》外,也打算推出三款GAME BOY COLOR专用的《DQ》作品,包括早已公开资料的《DRAGON QUEST I & II》(暂定9月23日推出)以及原创作品《DRAGON QUEST II》(暂定明年年初推出)。他还表示厂方有可能把最受欢迎的《DQ》作品《DRAGON QUEST III》移植到GAME BOY COLOR上,不过暂时只是处于考虑阶段,尚未正式确定是否会推出。

“2000年,会是《DQ》的天下!”此话也许会成为现实。

SNK 新闻数则

SNK 将会在 8 月 27 日于日本举行一个新作发表会，其中会发表《KOUDELKA》和《SNK VS. CAPCOM》两个大家都非常期待的作品，以及现时仍是一个谜的新作。SNK 方面公布了一个新的角色造型，大家可以看看附图，这个身穿类似霸王丸的中年男子，究竟是否是“侍魂”新作的角色呢？真的令人期待，不过 SNK 方面暂时未肯透露，相信在未来发表会中便有所公布。

另外，在日本方面现在正



展开一个预订《SNK VS. CAPCOM》的活动，只要在游戏店预订这个游戏，便可以得到《SNK VS. CAPCOM》的特制卡片一

张，以及图中所示的，由 SNK 及 CAPCOM 两公司共同绘制的大海报。

美国 DC 游戏分三级制

基于美国政府对于电子游戏对青少年的影响甚为关注，因此快将在北美地区推出的 DC 亦会受到“分级制度”所限，将各款游戏分级。其中有关部门已将九、十月推出的 DC 作品分类，而国内玩家较为熟悉的如下：

普通(适合任何人士) 摩洛哥 GP 赛车、Croc 2、Air Force Delta、Sonic Adventure、Space Invaders、Toy Story 2 等。其中最后两款作品是首次公开的，由 Activision 推出。

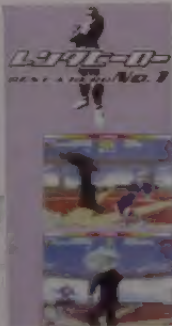
限制(只适宜 13 岁以上玩家) Marvel Vs Capcom、Power Stone、Soul Calibur、Vigilante 8 2nd Offense、Dynamite 刑事 2 等。

限制(只适宜 17 岁以上玩家) Mortal Kombat Gold、Blue Stinger、The House of the Dead 2 等。

从以上名单中，可见凡有打斗成份的格斗/动作游戏都会受到限制，而有血腥成份的作品则会定为“17 岁以上限制”，不过《Blue Stinger》列为这个级别似乎有些出乎意料之外。

出租英雄 DC 版画面公开

较早之前报导 SEGA 终于准备开发 MD 名作 RPG《RENT A HERO》的 DC 版，现在终于有画面公布，游戏将变成全 3D 动作 RPG，游戏主角是名 16 岁少年，他从博士那里租借到一件“超级能量战斗服”，便利用它为人民赚取报酬，还可以花钱改良战斗服，游戏中玩者可自由的在立体街道上移动，遇上敌人便会变成单对单战斗画面，预定明年春季发售。



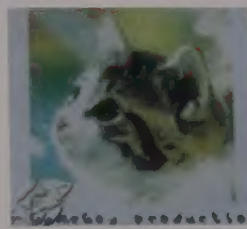
DREAMCAST SECTION 超级机械人大战续报

之前于 SEGA 新挑战会发表的《机战》作品《超级机械人大战》，基本上与 PS 版相同，当然以 DC 的能力，可以有更佳的表现，其中最大分别是图象方面，已知道 DC 版《机战》的战斗场面将使用全 3D 制作，这是该系列的首次，不知作战时是否能自由让玩家转变视点呢？至于战略画面现在仍未公开，相信会以高解析度呈现，由于两版本画面有别，因此 DC 版会较迟推出，现阶段仍是发售日未定。

SQUARE 有作品与新 PS 同时发售

SQUARE 的桥本氏声称有数个新 PS 作品在开发中，里面还有一些预定与主机同时发售，其中一个普遍被认为是 DREAM FACTORY 制作中的《EHRGEIZ 2》，不过 SQUARE 并未证实。

更多 COLOR 的 GAME BOY COLOR! ?



将来的 GAME BOY COLOR 可以拥有更多的颜色了！为何会这样说，因为近期有一组名叫“ICARUS PRODUCTION”的程式制作人员，制造了一段由 GAME BOY COLOR 显示出来的画面，这个制作小组不知道利用了什么技术，竟然可以将同时输出五十六种颜色

色的 GBC 显示器，提升至可以同时输出二千多种颜色！

可以先看看旁边的画面，大家能否想像到这些画面是由 GBC 显示出来的呢？虽然显示器的解像度仍然只有 160 x 144，但是其画面的素质高得令人难以置信，不知为何 GBC 能够做出如此的画面来？但是大家在看到这些画面后，不要想着以后的游戏都能够达到这种水准呀，因为据 ICARUS PRODUCTION 表示，他们利用这种技术制造出的游戏画面已是 GBC 的极限，要利用这些画面制造出游戏根本是没有可能的事，充其量只是游戏的背景及标题而已。



但是如果只是拥有背景和标题的画面，那么 ICARUS PRODUCTION 为什么要那么辛苦的研究出制造这种画面的技术呢？难道这种技术将会应用在任天堂最新的掌机之上？如果是真的话那么这部手提机的实力的确难以估计呢！到底这次我们看到的画面是 GBC 的画面，或者只是任天堂最新掌机的测试呢？

八个作品与 64DD 同时发售！

预定在 12 月 1 日发售的 N64 周边硬件 64DD，终于公布了与主机同时发售的作品名单，共有八个之多，包括《巨人 DOSIN 1》、《TALENT STUDIO》、《PAINT STUDIO》、《F-ZERO X EXPANSION KIT》(简称)、《SIM CITY 64》、《现代大战 Ultimate War》、《日本 PRO GOLF TOUR》(简称)及《井出洋介之麻雀塾》等等。另方面任天堂与 RECRUIT 合组公司，正式名称定为“Randnet DD”，这家公司主要业务是出售 64DD、游戏、交换游戏追加 DATA，招收会员及替会员提供各种通讯服务等。

铁拳 TT 确定移植 DC

相信不少 DC 用户在《SOUL CALIBUR》推出后都期待着厂方下一步的动向。毕竟 DC 的成败影响着 NAMCO 是否继续开发 DC 游戏。现在有一个喜讯，就是厂方正在开发两个新作。最近 NAMCO 举行了一个《SOUL CALIBUR》的活动，在会上担任司仪的负责人表示，厂方除了《SOUL CALIBUR》之外，还有两个作品在制作中，其中一个是在近期才推出的街机格斗作品，说到近期街机格斗，厂方就只有《铁拳 TAG TOURNAMENT》而已。从 DC 版《SOUL CALIBUR》的表现，绝对可看出 DC 的能力，希望《TTT》能早日公开。



MICROSOFT 为 DC 开发《CUT AWAY》

MICROSOFT 宣布正在开发一个 DC 作品，名为《CUT AWAY》。这也是 MICROSOFT 为 DC 开发的首个游戏。负责开发此作的开发小组是全新成立的，类型则属于动作冒险型，故事发生在美国的旧金山。

“JAPAN GAME OF THE YEAR”结果公开

由 SOFTBANK、MEDIAWORKS 及角川书店等七家公司，连同 15 本游戏杂志以及一群读者一同投票举行的第 4 次“JAPAN GAME OF THE YEAR”的结果在日前正式公布。这次被提名的游戏全是在 98 年 4 月 1 日到 99 年 3 月 31 日期间在日本国内发售的游戏，共约 20 个，在这次颁奖典礼中，最威风的游戏，相信非销量突破三百万大关的《FINAL FANTASY VII》莫属，此游戏一共独得四个奖项，其次就是《撒尔达传说之时之笛》，共获得三个奖项。得奖名单请见下表。

GRANDPRIX 头 10 位游戏

位置	游戏	开发商	机种
1	FINAL FANTASY 8	SQUARE	PS
2	撒尔达传说之时之笛	任天堂	N64
3	幻想水浒传 II	KONAMI	PS
4	零大战 2 - 求你别死去	SEGA	SS
5	METAL GEAR SOLID	KONAMI	PS
6	To Heart	AQUAPLUS	PS
7	NINTENDO ALL STAR *2 SMASH BROTHERS	任天堂	N64
8	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	PS
9	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	PS
10	东京魔人学园剑风帖	ASHER ACE ENTERTAINMENT	PS

GRANDPRIX 赏

FINAL FANTASY 8	比卡超你好吗? XL(sai)
GRANDPRIX 赏	VISUAL 赏
撒尔达传说 时之笛	FINAL FANTASY 8
优秀奖赏	撒尔达传说 时之笛
幻想水浒传 2	SOUND 赏
零大战 2 - 求你别死去	FINAL FANTASY 8
FRESH 赏	BEATMANIA

SONY 超大手笔的营销预算

除了将 PS 主机的价格减低 23% 外，SCE 还有不少宣传计划进行，藉此削弱 SEGA 及任天堂的声势。据 SCE 美国分部的总裁 Kaz Hirai 指出，他们打算投资 1 亿 5000 万美元，用作展开宣传 PS 2 的庞大活动，比起 SEGA 用作宣传 DC 的投资多出 50%。

POKEMON 金银再次延期!

不少 GB 玩家引颈以待的超大作《POKEMON MONSTERS 金、银》，最近又再宣布延期(原定的发售日为 11 月上旬)，最新公布的发售日为 11 月 21 日，售价也定为 1999 日元，这次任天堂方面并没有透露游戏延期推出的原因，另外即将公映的 POKEMON 动画《鲁比亚爆诞》，也预定会收录这个作品的最新广告，这个版本的广告将会加入大量的游戏画面，而且还会有游戏开发部的画面。

99 年上半年日本游戏销量公布!

99 年到现在已过了一半，现在就让我们一起看看从 99 年 12 月 28 日到 99 年 6 月 27 日期间的游戏总销量吧！其中最突出的当然非 PS《FFVIII》莫属，其他机种方面，N64 最高销量的游戏则属于《NINTENDO ALL STAR 大乱斗 SMASH BROTHERS》，至于刚推出不久的 DC，最高销量的游戏为《SEGA RALLY 2》，一共售出 35 万 493 个，在销量榜中排第 16 位。

游戏类型方面，在头 100 位畅销的游戏中，以动作游戏的表现最佳，共占其中 25 个，RPG 位列第 2，共有 15 个，其次则是运动游戏，占了 10 个。

99 上半年主机销量榜

位置	机种	销量
1	PS	1,159,748 台
2	POS	912,375 台
3	GBC	895,125 台
4	N64	422,496 台
5	DC	418,009 台
6	WS	398,293 台
7	NGPC	62,917 台

99 上半年 10 大最畅销游戏

位置	游戏名称	机种	销量
1	FINAL FANTASY VII	PS	3,473,853 个
2	NINTENDO ALL STAR *2 SMASH BROTHERS	N64	973,801 个
3	Dance Dance Revolution	PS	725,081 个
4	SAGA FRONTIER 2	PS	648,504 个
5	POKEMON PINBALL	GB	607,623 个
6	MONSTER FARM 2	PS	593,463 个
7	DRAGON QUEST MONSTERS-TERRY'S WONDERLAND-	GB	574,658 个
8	游戏王 DUEL MONSTERS	GB	554,046 个
9	POKEMON CARD GB	GB	49,528 个
10	POKEMON STADIUM 2	N64	46,719 个

PS2 的真正名称是?

随着日子逐渐迫近，关于 SCE 最新主机 PS 2 的消息也越来越多。虽然厂方早已表示在“东京秋季游戏展 99”中，会公开 PS 2 的各种资料，不过近来有传闻指厂方直到目前仍未定 PS 2 的正式名称。据美国某游戏杂志与 SCE 部门的访问得知 PS 2 的正式名称有可能是以下名称中的一个：

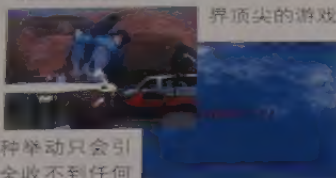
1. Extermination PSX
2. Sweep Station
3. PlayStage
4. ImageStation
5. PlayStation 2

事实是否如此，相信在 9 月中举行的“东京秋季游戏展 99”会有分晓。

SEGA 破坏 SONY 的活动

较早之前 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA 在美国加州一个高尔夫球比赛上作为主要的赛事赞助商,除了有 SEGA 副总裁 PHIL HARRISON 列席外,还请了很多第三厂商的代表人物光临,到场采访的记者也是有限制,却想不到 SEGA 却在高尔夫球赛上搞小动作,找人穿了一件特制的衣服打扮 SONIC 模样,更令 SCEA 气结的是,SEGA 还雇用了一架小型飞机,在天空上拉着“SEGA DREAMCAST 9/99”的宣传横幅。

编辑部语:作为世公司,SEGA 做出这种白痴举动的可能性约等于零。毕竟两大公司之间的竞争并非小孩之间的无聊吵架,而且这种举动只会引起其他厂商的反感,完全收不到任何正面效果。



DOA 2 会移植至新世代 PS

TECMO 正在开发中的立体格斗作品《DEAD OR ALIVE 2》,大家都知道那是使用与 DC 同性能基板 NAOMI 开发,因此移植到 DC 上可说是勿容置疑,不过并非没有机会移植到别的机种,据说厂商也考虑将它移植到新世代 PS 上,由于新世代 PS 机能较 DC 更强,移植当然没有问题。

事实上之前 DATA EAST 和 TECMO,均尝试过把利用 SEGA 基板开发的街机移植至敌对机种上,而 MODEL 2《DEAD OR ALIVE》正是一例。因此再有此行动绝不出奇,当然它应该会等 DC 版推出一段时间后才移植。



FF9 游戏包装率先曝光!?

由于早有 SQUARE 的 RPG 大作《FINAL FANTASY IX》的包装外观,从照片来看,这一集应该是新世代 PS 专用作品,因为除了包装使用 DVD 盒外,其印刷封面上也有 DVD 媒体字样,左上角有个像是新 PS 的商标,但是看不清楚。包装背后则有三张游戏画面图片,不过也看不真切,而故事的简介则全是英语,还有那些年龄限制的标记。

编辑部语:这个《FF9》的包装看来是非常的假。

其一

之前已有消息《FF9》仍然是 PS 作品(考虑销售也应以旧机为对象),而它明显地是以新 PS 作为媒体。

其二

既然如此又何以不来个新 PS 商标近照呢?

其三

包装除了盒边和封面标题有日文外,其他全是英文,这无疑是日版还是美版呢?

从以上种种疑点来看,这个包装有 9 成是假造的。



SEGA 与 NAMCO 加强合作关系

《SOUL CALIBUR》在发售后四日已售出了超过 15 万只,成绩可说是颇为理想。其后在游戏推出前的造势活动中,有关方面大概已预料到会有不俗的销量。但原来两家公司之间的合作,还包括了其他方面。

其中之一,就是 SEGA 会和 NAMCO 合作推出新的街机基板,而有关这个基板的内容还有两个传闻:其一是与 NAMCO 具有互换机能,所用配件会和 DC 十分接近;另一则是会以全新技术和配件来制作,如果成功的话,两者在街机上的合作将会更为加强,而 NAMCO 也会有更多作品移植到 DC 之上。另据消息,SEGA 的皇牌开发小组 SONIC TEAM 因为公司在节省资源,而不批准聘请新员工,所以使其下的游戏开发计划受到一定影响。要解决这个情况,其中一个方法就是和别的厂商合作,至于这间厂商,自然又是 NAMCO 了。从这些传闻看来,又一次印证了商场上没有永远的敌人这道理。

编辑部语:虽然 NAMCO 及 SEGA 都是街机上的一大厂,而两者在市场上也有一定冲突,但其程度也并不是太过重大,现在连任天堂及 SEGA 也可以合作,故此 NAMCO 加强和 SEGA 的关系,也没有什么奇怪之处。至于合作开发新基板以及游戏,在 NAMCO 与 SCE 的合作上也曾出现,只是希望两者的这种种动作,会令游戏市场变得更为平衡吧!

多款游戏的推出日期已定

多款倍受玩家期待的作品,其推出日期已正式确定,大家不妨留意:

GAME BOY COLOR		
POCKET MONSTER(金/银)	任天堂	11月21日
BEATMANIA GB2	KONAMI	11月25日
DREAM CAST		
D之食桌2	WARP	12月23日
JO JO 奇妙之冒险	CAPCOM	11月11日
DEATH CRIMSON 2	ECOLE	11月25日
NEOGEO POCKET		
激突 CARD FIGHTERS! SNK VS CAPCOM	SNK	10月21日

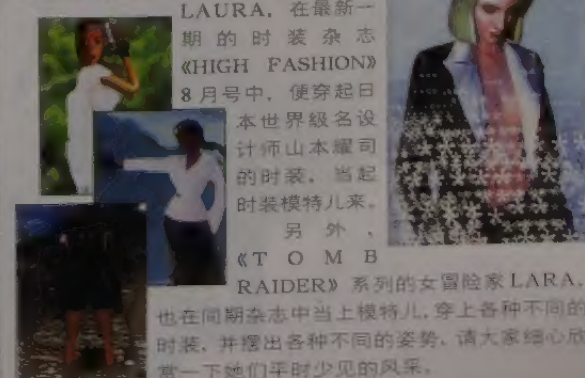
游戏偶像入侵时装界

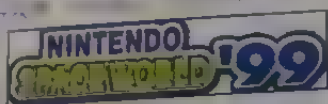
游戏发展至今,一些名作的著名角色已经非常深入人心,尤其是近年来虚拟技术的进步,使不少角色成为“虚拟偶像”,活灵活现地出现于大家的眼前。正因为这些角色都很深入人心,所以会有很好的广告效应。就像我们熟悉的《D2》的女主角

LAURA, 在最新一期的时装杂志《HIGH FASHION》8月号中,便穿起日本世界级名设计师山本耀司的时装,当起时装模特儿来。

另外,《TOMB RAIDER》系列的女冒险家 LARA,

也在同期杂志中当上模特儿,穿上各种不同的时装,并摆出各种不同的姿势,请大家细心欣赏一下她们平时少见的风采。

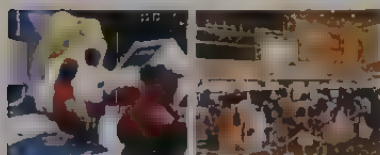




«ПРОКЛЕТЫМ ОУСЛЕР» — «УСЛЕР + II» — «УСЛЕР» + «УСЛЕР»



中央的表演台进行了一个关于《POCKET MONSTER》的
活动就是“PM”布公仔舞台剧。不少大家熟悉的《PM》人



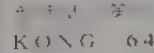
64DD 日

51M CITY 64, 巨人之DOSINI, MARIO ARTIST PAINT
STUDIO, MARIO ARTIST TALEM STUDIO, 略ULTIMATE WAR, E-ZERO X

64DD进行“添”、“减”、“乘”、“除”运算。



用品,首日会展中比较受欢迎的都是《PM》精
《DONKEY KONG》《...》
COSPLAY,扮起任天堂游戏的人物八场,

[illegible]

HIIP HOP JUNGLE”
互动分开两部分。第
“DONKEY KONG
MINI GAME挑战”。



《DONKEY KONG 64》的游戏内容

美版及欧洲美 DC 包装公开!

预计在9月19日，正式登陆美国的DC，最近美国SEGA方面，对于美版DC的包装，在包装盒方面，美版DC以鲜艳的黄色为主，并首次展示了DC主机的外型，与设计简单的日本版全然不同，但主机正面则与日本版没有任何分别，不过美版DC的MODEM会采用56K。欧洲方面，DC预定在9月23日正式上市，又售，欧美版DC在日本和美版最大的差别，即是DC LOGO将由粉红色变为蓝色，给人一种非常COOL的感觉，与整体设计则与日版无异。值得一提的是，美版DC主机上的LOGO也一改以往SEGA「双刀标志」。

直至今年为止,美国方面的DC订单已超过20万,而1995年PS在美国推出前的订单总数量多出一倍以上。而PS 5000上市,相当于9月份的美国GAME战会期间。

[illegible]

游戏快递

游戏速递

心跳回忆 2	10
U 联盟职业足球创造协会	13
悠久幻想曲 3	14
神机世界 EVOLUTION 2	16
杜尼高大冒险 2	17
勇者斗恶龙 7	18
古墓丽影 4	19
游戏王·真·一被封印的记忆~	20
BRIGHT IS	21
撒尔达传说外传	22
Q 赛车 GB 版	24
彩京 1945 III	25
电脑战机 VIRTUAL ON	26

模拟专题

POP'TANK	27
SD 高达 G 世纪	28
职业特工队	29
大众的 GOLF2	30
街头摩托	31
蜡笔少年	32
皇家骑士	33

故知新

街机底板面面观	34
---------	----



とまめま メモリアル2

心跳回忆2

PS

KONAMI

游戏类型: AVG

CD ROM

发售日期: 11月25日

由PC ENGINE 搬至 PS, 至今相關產品仍然源源不斷的
出版回歸。相信各位都不曾陌生, 它那可愛的人設、突
出角色性格的對話、戲中帶唱的故事故線, 至今仍然給人
留下深刻的印象。我們仍然無法忘記詩織的瀟灑、麻子的
聰慧、走路的北玄、奈夕子的跳脫、魅魔的風情……, 今
天, 這個交錯在現實與現實之間的傳說, 將會再次復活。

本集的女主角, 同前集一樣, 是一位女學生。這位名叫小宮
的同學, 是一位非常活潑、充滿活力的女孩。她有著紅色的
頭髮, 穿著一件藍色的水手服, 是一個非常可愛的女孩。
她的性格非常活潑, 充滿活力, 是一個非常可愛的女孩。
她的性格非常活潑, 充滿活力, 是一個非常可愛的女孩。
她的性格非常活潑, 充滿活力, 是一個非常可愛的女孩。

姓名: 小宮

生日: 11月25日

身高: 160cm

血型: O型

喜欢的食物: 草莓蛋糕、蘋果派、巧克力

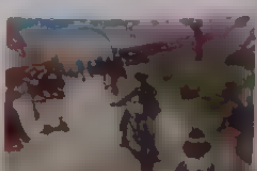
讨厌的食物: 青椒、茄子、香菇

喜欢的科目: 音樂

喜欢的颜色: 紅色

喜欢的动物: 貓、狗、兔子、小鳥

喜欢的季节: 春天



本作最大的變更, 外表上雖然如此
本集最特別的地方是根據玩者的選擇
女角們不會作出明顯的改變, 她們會
為你的選擇以暗中改變, 深深影響到
的整體性格及故事發展, 使本集的女
色性格與現實的女孩更為接近。

遊戲的另一個令人佩服的系統便是這個能夠直接喚出你名字的系统
只要你將你的姓名、读音、及发音语调
入到游戏内, 女角色们便会直接呼唤
你的名字, 大大增加游戏的真实感。使
玩者都能够玩得更加投入。

这次的回忆游戏中, “传说之树”没有
了, 取而代之的是一座“传说之钟”, 究竟
这儿的“传说之钟”会为我们带来一个怎

这次的心跳回忆, 由于在音效与画
面的表现上都比上集丰富, 是前作的
升级版。这次的回忆游戏, 特别
举行数目也会作大幅增加, 因此, 本集
将会以五 CD 的形式推出。
为了让玩过前作的 FANS 进行得
更加投入, 所以本集的育成部分画面不



首先，先介绍游戏
理的是这
主角“光”，游戏与1集一样，约
“择”的方法进行。下面的
画面由1集的2D变成3D多
为制作，这一集将会
巧妙地将平面及立体图
变一个，将一个全新的
人，合大家

看静止画面可能不
会发觉，其实这一集在
画面上下了不少工



「抓些什么呢？」我们已「方」和「个」明
白，这个《心跳回忆2》的「定版」，他定会包
括一个全体红色的POCKET STATION，附之
下凡的便服公仔电话绳，以及游戏生停场的情报
卡（内容设定资料集等）

粗扩的线一郎

主角的同班生，也是主角及折的好友，中间也会与
他们的情敌，身份可谓非常复杂，性格方面粗扩，不拘
小节，对恋爱单纯而迟钝，这可能也是他的优点吧！

主角的同班生，也是主角及其好友纯一郎的情敌，掌
所有女孩子的情报，性格方面与前作的好雄非常相似



同响高中棒球部的经理人

一文字 茜

双亲到外国旅行一去便数年，为
了赚取生活费，于是到各处当散工，
虽然有一兄长，但似乎未有帮助维持
家计。平常喜欢做家务，说到料理史
上第一，一个最不喜欢口花花的
女生，一提起便红脸

生日：9月10日

星座：处女座

血型：O型

身高：159cm

体重：46kg

兴趣：做甜品，KARAOKE，

WINDOW SHOPPING

喜欢事物：哥哥、学校

讨厌事物：哥哥、软弱的人



学生会副会长兼园艺社员

八重 花樱梨

本来是个非常开朗好动的孩子，因为
某件事情令她不再相信别人，平常少说话，
不爱与别人相处，也绝对不会相信别人，究
竟在她身上发生过一件什么事情呢？又有谁
可以，将她的心扉重新开启呢？

生日：5月20日

星座：金牛座

血型：A型

身高：169cm

体重：50kg

兴趣：游戏

喜欢事物：热带鱼、猫、自然

讨厌事物：狗、伪善、说谎



佐仓 枫子

身份为同响高校棒球部的经理人，性格
方面有点孩子气，为人也有点冒失，对任何
事情都勇往直前，唯独恋爱方面则比较保守
欠主动，可能因为身形比较瘦削的关系，外
表看来比原来年纪小所以经常给人误会是中
学生，这一点本人也颇感不满，兴趣是收集
明信片，最不喜欢的是体重计及毛虫。

生日：11月14日

星座：天蝎座

血型：O型

身高：154cm

体重：46kg

兴趣：收集 POST CARD、手工艺

喜欢事物：棒球、爬虫类

讨厌事物：体重计、毛虫



娃娃脸孩子气的经理人

赤井 惠村

粗鲁、豪爽是她的代名词，因为开学礼时迟到
给校长发现，在不情愿的情况下被迫当上同响学
校的学生会长。兴趣是吃喝玩乐电视游戏及所有动
画，未曾为学生会尽过半点责任，对不喜欢的事情
会毫不留情地使出必杀飞腿。

生日：7月18日

星座：巨蟹座

血型：B型

身高：149cm

体重：39kg

兴趣：吃东西、睡觉、玩乐

喜欢事物：饭、与睡觉有关

的物件、动画、GAME

讨厌事物：温习、集体行

动、嫉妒心重的人



出击！必杀！学生会长飞腿！

女主角“光”的好友纯正日本女孩

水无月 琴子

与“光”是上学开始的同学，也是她最佩服主角与光两人，喜爱日本文化，最小的兴趣是边喝茶边读书，对东西方的文化，兴趣是边喝茶边读书。

出生日：12月2日

星座：射手座

血型：AB型

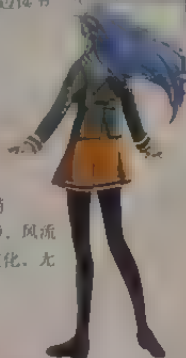
身高：166cm

体重：47kg

兴趣：边饮茶边看书，作诗

喜欢事物：日本茶、糖果、恬静、风流

讨厌事物：辛辣、抄袭、西洋文化、无意义的字句



出生日：10月28日

星座：天蝎座

血型：AB型

身高：149cm

体重：38kg

兴趣：收集商标牌子、帮助

喜欢事物：突出自己、山村

讨厌事物：受人、花街

喜爱浪漫幻想的占卜师

白雪 美帆

喜欢浪漫幻想，是个占卜师，女孩子对东西文化，兴趣是边喝茶边看书，对东西方的文化，兴趣是边喝茶边读书。



出生日：2月24日

星座：双鱼座

血型：B型

身高：156cm

体重：41kg

兴趣：收集古典公仔，收集画册、占卜

喜欢事物：可爱有趣的事物

讨厌事物：嘈杂的事物、花花绿绿的事物

住在邻家的漂亮姐姐

麻生 华澄

住在主角家附近的一个少女，自小对主角关怀备至，性格温纯，开朗，头脑精明，是个美貌与智慧并重的女生，运动方面也有非常好的成绩，现就读于某大学，为了将来成为女教师而努力中，兴趣是弹钢琴。

出生日：10月10日

星座：天秤座

血型：A型

身高：164cm

体重：48kg

兴趣：钢琴

喜欢事物：车辆、沐浴

讨厌事物：早起、机器



为全世界带来不幸的女孩

寿 美幸

与本身名字刚好相反，是个会为身边的人带来不幸的人，从出生那天开始，一直看着身边的人遭遇不幸，虽然，她自己仍然能够保持开朗的心境，兴趣是收集小饰品。

出生日：1月1日

星座：山羊座

血型：O型

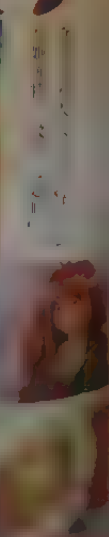
身高：155cm

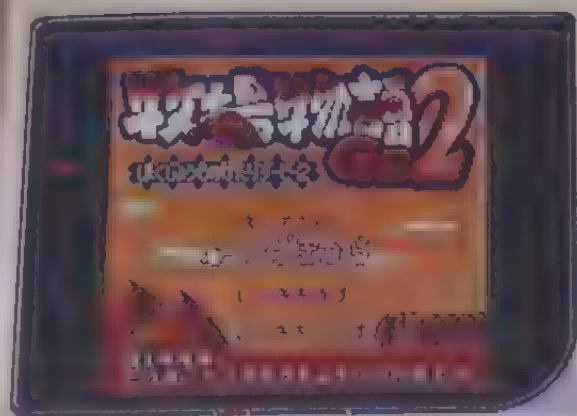
体重：43kg

兴趣：KARAOKE.

喜欢事物：不幸的事情

讨厌事物：不幸的事情





牧场物语

GB PACK IN SOFT
游戏类型: SRPG 发售日期: 已发售

操作方法

A键: 上下左右 投掷 攻击 捕捉 骑乘 战斗 与对手对话
B键: 拾取 与动物对话 交换礼物 其他
C键: 菜单

加速可以跳过, 取消指令, 关闭视窗
Z键: 步行, 移动光标
Select按钮: 打开视窗, 按2次打开系统菜单



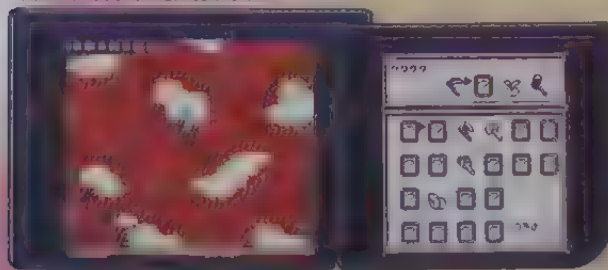
Start按钮: 变更装备

游戏的开始

在主题画面选择利用 A 键来决定

牛之小屋 鸡之小屋

可以在这两间小屋中各养4头牛及4只小鸡, 有专用的出货箱, 而在鸡小屋中专门用来盛鸡蛋的箱



出货箱

把自己所栽种得来的蔬菜或钓来的鱼, 或是从森林中采摘回来的野菜等, 可以把它放在出货箱中, 在每天15时, 会有人来收



牧场物语
牧场物语

游戏介绍

在牧场物语中, 玩家将扮演一个年轻的农民, 在一个宁静的乡村里, 开始他的新生活。

在这里, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

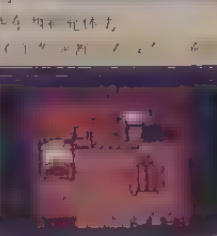
在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。



在游戏的初期, 玩家将首先做的是要和小镇的市民打招呼, 然后去镇中的广场, 在那里可以买到一些道具, 也可以买到一些种子, 回到农场后要开拓农田, 然后要栽种一些果物用来赚钱, 这些果物也有分春、夏、秋、冬, 可以去镇中的花屋中购买, 看

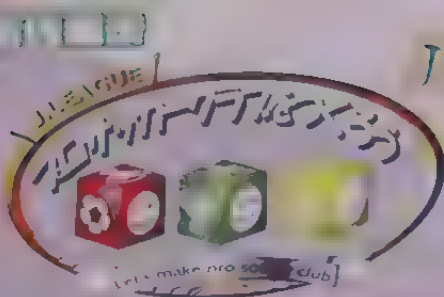
每个季节都有不同的果物, 例如在花屋中购买的种子, 每个季节都有不同的果物, 例如春天的萝卜和芦笋, 夏天的番薯和西瓜, 以及这些美丽的花朵, 但是要种这些花朵, 必须要建造一间温室才可以, 当那些果物有收成时, 可以收割后放在出货箱里, 待下季的时候会有人来收取

如果有养鸡和牛的话, 一定要去花屋买一些牧草的种子回来, 然后撒在已开拓的田中, 不需要浇水也会自然地长出来的, 而且每次收割后, 它都会再长出来, 所以, 需要牧草来喂这些牧草的种子, 因为只有有了牧草, 农场的人才会把牛或鸡卖给玩家的, 当母鸡生了蛋后, 玩家可以

选择卖掉它们, 也可以自己养大后再卖出去也可

有时候, 如果做得太累的时候, 可以到山里的温泉浸一浸, 这样可以帮助玩家回复体力

在游戏中, 玩家将体验到一种全新的生活, 从耕种到收获, 从饲养到销售, 每一个环节都充满了乐趣。



J. LEAGUE 創造職業足球

SEGA

游戏类型: SLG

发售日: 9月30日



自从日本足球联赛

成立以来,足球在日本渐渐成为了最受欢迎的运动之一。成立之后,足球在日本渐渐成为了最受欢迎的运动之一。为了吸引更多的人,日本足球联赛(J. LEAGUE)每年都会举办各种不同类型的足球游戏,其中模拟合成的类型是动作类。最吸引玩家的,是它模拟合成的足球游戏,相信大家对于《J. LEAGUE 创造职业足球》这款游戏应该不会陌生,这次就为大家介绍一下这个即将在DC上推出的足球合成游戏。

可自行编成每月练习程序



在SS版的J. LEAGUE中,玩家可以自由地设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。

吸引了这些宝贝,于是这款游戏在这一方面作了一些改进。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。

团队练习及个人练习

与上集一样,练习程序分为团队练习及个人练习。团队练习中,玩家可以设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。玩家可以通过设定球员的年龄、身高、体重、位置、能力等,来模拟合成一个真实的球员。



游戏中预备了各种不同款式的球衣供玩者选择





新赛季的球队阵式

游戏中基本的阵式有八种,而在同种阵式中,玩者可以自行配置前锋种中场小工,后排位置,在上集中,每种阵式有A、B两种不同的配置供玩者选择,至于在这个DC版中,每个不,位置的配置更高。

种。玩者可以根据也可以在全队训练中,加插个人训练。自己,或针对对手的情况而选择阵式,把战略构想完美地表现出来。阵式日,变化多达456种,定能满足所有玩者。



1000

击的战术进攻防守型战术和防守型的战术均收录在同一个选项里。而在本集一个特别的部分，我们收录了“防守型战术”一种。举个例子，在足球是球中，与足球攻防战术主要战术之一。读者可以把这种战术用在球队上，而不只游戏也加入了每个球员个人能力的要素。反映在可伊选用的战术之上，因此于比赛中途选择针对对方弱点的战术远比事先选择自己擅长的战术更为重要。当然对方也会考虑到情况变化战术。这一节，我们注意



PS/DC

游戏类型: SLG

发售日: 12月9日

悠久幻想曲3

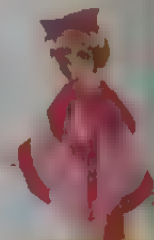
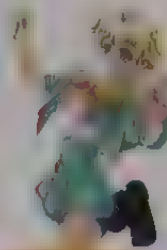
Perpetual Blue

著名的恋爱养成游戏《悠久幻想曲》系列,即将推出新品,而且这一次还是一口气在DC及PS两部主机上推出,游戏系统方面均经过大幅度的改良,但仍会保留该系列的卖占及特色,如果你是玩过这个系列,都值得一试。

以可爱角色展开冒险

《悠久幻想曲》与以往作品最大的不同,就是所有角色均由原版人物来行动,一边冒险一边与其他角色对话,以进行游戏。此外,游戏中还可自由地与每个角色之间,建立关系,这些关系并不是一对一的,而是数个角色相互之间的关系,使玩者在游戏时感觉更真实投入。

登场人物介绍



EVOLUTION 2

神机世界2

DC

ESP STING

GD-ROM

游戏类型: RPG

发售日: 预定99年

大冒险家·麦克·郎查回来了!

上个半年到发售的DC白金正统派RPG《神机世界 EVOLUTION》, 一场游戏史上首在出了开发公司STING, 吸收了上集的经验, 在玩家们不满之处进行, 大时长的改良, 包括系统, 故事等等, 这次本刊会先介绍故事, 舞台, 登场人物及游戏系统的新要素

故事背景

不知不觉, “事件事件”已经过了十年, 麦克的好拍档莉亚, 由于长期与其人沟通, 已渐渐融入社会里

于是在无时的事件中, 在莉亚是发功“史路斯路”之力”的时候, 脑部力量发生了共鸣, 使她想起了“六事”, 自己不断地向前, 直至失去, 为大的时间, 自己经历了两个巨大的敌人, 此时, 到一个“首说”, 不接触的话, 与她便会“正”莉亚的打算, 是近看有对方的样子的, 一瞬间, 莉亚跑过来, 原来是一个俊美的少年

另一方面, 莉亚的同伴, 已波发, 麦克等人的“莉亚”走了数日, 大, 麦克收到了一封来自大海另一方的路迪大陆的“路迪”大陆的“反”无书, 让人便乘坐大陆的铁路, 向柏路迪大陆出发

新的冒险舞台

今次的冒险舞台不再是班纳姆镇, 而是柏路迪大陆上的“路迪威路街”, 街的两旁有着多个不可的“路迪”, 麦克到底会遇上什么样的冒险, 便要各位玩家们拭目以待了

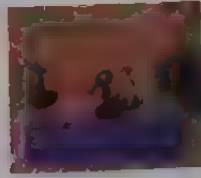
今次游戏作出了许多变化, 首先, 在市镇上的视点会有所改变, 玩家们也可自由转换视点, 此外, 也加入了天气和时间的变化, 不同的时间和天气有不可的事件发生, 增强游戏的趣味性

至于迷宫部分, 加入了大量新的机关装置, 有些更必须用动脑才可破解, 而本次在移动画面中也可使用机械骨架, 例如用来破坏隐藏房屋的墙壁, 或是阻碍前进的障碍物等等, 有多种不同用途

而战斗部分当然也会经过强化, 为了使玩家们更能了解敌人的动向, 当敌人发现麦克等人的行迹时, 头上会出现“E”的符号, 使玩家们可以即时作出反应, 至于“逃走”的指令也有所改良, 在战斗中玩家们可以随时选择“逃走”, 遇上强敌时更加方便

新角色登场

今次游戏, 除了新角色共有两人, 一个是神秘的“少年”, 与及第4名懂得使用机械骨架的“路加希诺”, 游戏中还将有其他新角色陆续登场, 请密切留意本刊的连载!





ENX

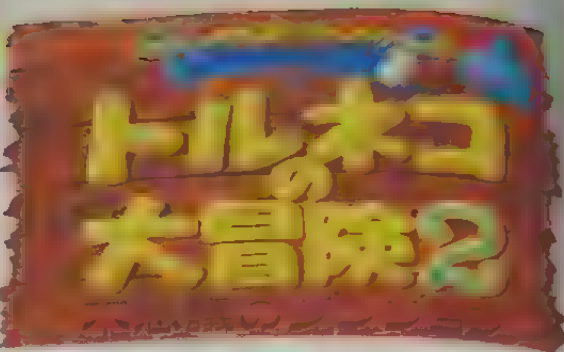
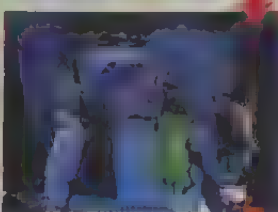
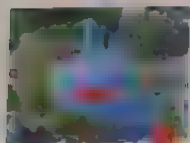
CD-ROM

游戏类型: RPG

发售日: 9月15日

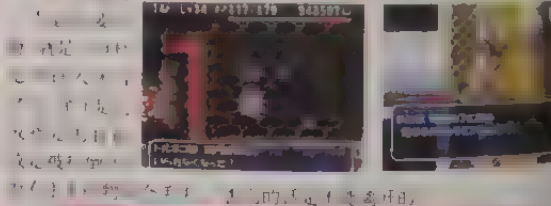
杜尼高六冒险2

曾在《DRAGON QUEST IV》中登场,后来脱鞍而出独立成为游戏系列主角的商人杜尼高,他的《不思议迷宫》系列已作超任任天堂及GAME BOY推出了三个作品,而这次,此系列的最新作,也是PS1的首个作品《杜尼高人冒险2》也即将推出了。游戏内容比超任版有大幅度的强化和进步,这次便会为大家介绍新系统及PS版的特色



在《不思议迷宫》系列中,主角杜尼高是一个商人,他的任务是收集各种宝物,解开各种谜题,最终达到目的。在《不思议迷宫2》中,杜尼高将面对更加复杂的谜题和更加强大的敌人。游戏的玩法与系列前作类似,玩家需要通过探索、解谜和战斗来推进剧情。游戏的画面采用了经典的像素风格,音乐则由著名的作曲家创作。游戏的难度适中,适合喜欢RPG的玩家。

在《不思议迷宫2》中,玩家将体验到更加丰富的游戏内容。除了主线剧情外,还有大量的支线任务和隐藏要素。玩家可以通过与NPC的对话获得线索,也可以通过探索地图发现宝藏。游戏的战斗系统进行了优化,加入了新的技能和道具。游戏的画面和音乐也得到了提升,为玩家提供了更好的游戏体验。



在《不思议迷宫2》中,玩家将体验到更加丰富的游戏内容。除了主线剧情外,还有大量的支线任务和隐藏要素。玩家可以通过与NPC的对话获得线索,也可以通过探索地图发现宝藏。游戏的战斗系统进行了优化,加入了新的技能和道具。游戏的画面和音乐也得到了提升,为玩家提供了更好的游戏体验。

在《不思议迷宫2》中,玩家将体验到更加丰富的游戏内容。除了主线剧情外,还有大量的支线任务和隐藏要素。玩家可以通过与NPC的对话获得线索,也可以通过探索地图发现宝藏。游戏的战斗系统进行了优化,加入了新的技能和道具。游戏的画面和音乐也得到了提升,为玩家提供了更好的游戏体验。

勇者斗恶龙VII



ENIX

CD-ROM

游戏类型: RPG

发售日: 11月27日

战斗画面与游戏副标题公开

「勇者斗恶龙」系列自推出以来，一直深受玩家的喜爱。这次的「勇者斗恶龙VII」，更是以全新的冒险即将展开，穿梭于过去和现在的世界，为玩家带来前所未有的游戏体验。游戏中的主角，将带领玩家探索一个充满神秘和危险的世界，揭开隐藏在背后的真相。

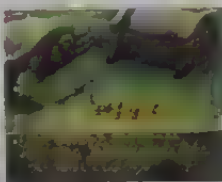


全新冒险即将展开

穿梭于过去和现在的世界



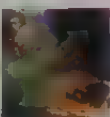
面环海的岛，过着平凡的生活，希望能成为一渔民。



天当他被，发现他发时，

道和人说话时，听到了某种情报，开始了他新的冒险。

连接世界的石版



本作的舞台，当然不会只局限在一个地方。玩家将穿梭于过去和现在的世界，通过它们，众人就可以穿梭于过去和现在的世界，并到达大陆上其他的地方。



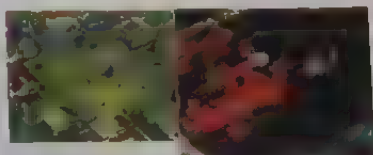
◆ 在名为「连接石版」

充满「DQ」色彩的世界

游戏中的村组

哈美利亚镇

这是一个充满「DQ」色彩的世界。游戏中的村组，为玩家提供了一个充满神秘和危险的世界。玩家将在这里体验到前所未有的游戏体验。

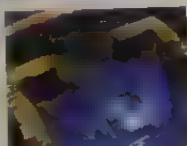


帐篷村

这个在森林中的村组，为冒险者及来自各地的旅客提供了一个休息之所，而那里还保留着某种独特的特色。

山奥之塔

在「山奥之塔」座落塔，当主角行人在里面探险时，感觉到处透着一股奇怪的气氛。

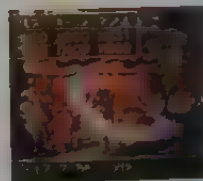


战斗画面首度公开！！

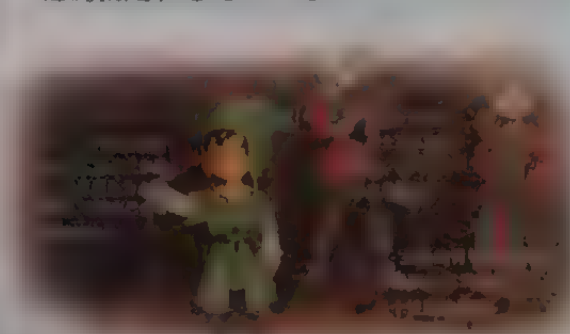


建立在传统上的新形式

终于可以为大家献上期待已久的战斗画面了！从图中可见，战斗时仍以第一人称视角为主（即玩家无法看到队伍中的角色），而背景则变为以多边形表现。另外，此次怪兽在战斗时会有远近之分，并不只是一字排开地展开攻击，所以战斗中要求的策略性将会增加不少。



他们就是伊甸的战士吗？



TOMB RAIDER

The Last Revelation
古墓丽影——最后的启示

PS
《TOMB RAIDER》

EIDOS

游戏类型: AVG

CD ROM

发售日: 11月

系列最新作《The

Last Revelation》

终于公布，最新的情报！为了能更深入地了解这个著名系列的最新作有更加深入的了解，本刊特别联系了负责本作

的CORE公司的著名主创ADRIAN SMITH的一级访谈。



ADRIAN SMITH: 大家好，我是

TOMB RAIDER 系列的制作人

很高兴能在这里与大家分享一些关于本作

的最新情报。本作是TOMB RAIDER 系列的第

六部作品，也是该系列在PS平台上的最后一

部作品。本作在玩法上进行了全面的升级，

在画面表现上也达到了前所未有的高度。

在玩法上，本作引入了全新的解谜元素，

让玩家在探索古墓的过程中体验到更多的挑战

和乐趣。在画面表现上，本作采用了最新的

引擎技术，使得游戏中的场景更加真实和细腻

。在音效方面，本作也进行了全面的升级，

为玩家提供更加沉浸式的游戏体验。

总的来说，本作是一款非常值得一试的

动作冒险游戏。希望广大玩家能够喜欢本作

，并为本系列在PS平台上的最后一部作品留下

美好的回忆。

感谢大家的关注和支持，我们下次再见。

ADRIAN SMITH

TOMB RAIDER 系列制作人

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

PS



发表，SMITH将会把游戏的过程和一般地图提示写在日记上，当玩者遇到困难时便可以此寻找线索。

SMITH先生保证本次画面百分之百不会出现像素的现象，而光源的处理也是改良的重点之一，光源的表现，劳拉手持电筒照射的效果等等。

《TOMB RAIDER》从第一集到第三集，虽然玩家都会看到大量的新关卡增加，但都没有太多大的变化，这次的《TOMB RAIDER》希望本集能让玩家看到全新的面貌。



PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: TAB

发售日: 未定

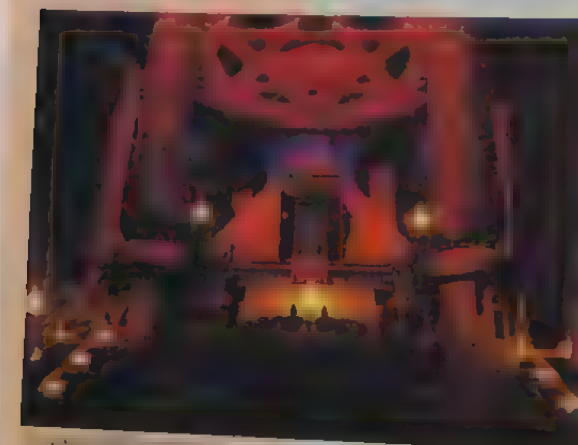
游戏王 真·DUEL MONSTERS ~被封印的记忆~



游戏王 真·DUEL MONSTERS 是一款在PS平台上的卡牌对战游戏，玩家将体验到全新的卡牌对战乐趣。



以原作漫画中卡片战的一段作为背景，在PS上把这一场扣人心弦的决战重现在玩者眼前。整个游戏会用全多边形制作，使玩者感受到前所未有的画面冲击力。游戏中的故事模式之外，游戏还支持多人对战模式，玩家可以与好友或陌生人进行对战。游戏中的卡牌收集和养成系统也非常丰富，玩家可以通过各种方式获得新的卡牌，并提升它们的等级。游戏中的战斗系统也非常精彩，玩家可以通过不同的策略和卡组搭配来取得胜利。游戏中的画面表现也非常出色，全多边形的制作使得游戏中的场景和卡牌都非常清晰和细腻。游戏中的音效也非常优秀，为玩家提供了更加沉浸式的游戏体验。总的来说，这款游戏是一款非常值得一试的卡牌对战游戏，希望广大玩家能够喜欢这款游戏，并为本系列在PS平台上的最后一部作品留下美好的回忆。



游戏王 真·DUEL MONSTERS 是一款在PS平台上的卡牌对战游戏，玩家将体验到全新的卡牌对战乐趣。



KONAMI

游戏类型: TAB

发售日: 未定

游戏王 真·DUEL MONSTERS

~被封印的记忆~

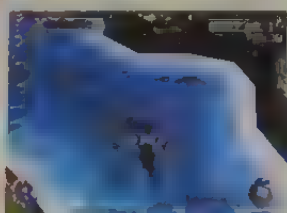
PS



SEI CD-ROM
游戏类型: ARPG 发售日: 10月

巨大战斗的决战

故事发生在一个幻想世界里, 在那里的各个种族之间发生了激烈的战斗。不过当战争结束后, 由于各种原因, 世界变得一片混乱。于是人们四出找寻新大陆, 其中一个大陆就是没有人到过的新大陆。在那里, 玩家将扮演主角, 完成各种任务, 包括击败魔物的任务。



不单是以消灭敌人之目的

在游戏里, 除了消灭所有敌人外, 玩家还需要完成各种任务。例如在某些关卡中, 玩家需要取回某些物品, 或者击败某些敌人。此外, 游戏中还隐藏着各种不同的陷阱, 如踩到陷阱后会受到攻击。



全3D立体的世界

整个游戏里, 不论是主角、敌人, 还是场景, 全都是3D立体表现。因此玩家能够自由自在地在游戏里奔跑或攻击。此外, 游戏中还有各种地形, 如悬崖、河流等, 玩家在这些地形上移动时, 也会不停地受到敌人攻击。



动作RPG世界

相信各位玩家玩过SCEI的模拟记。现在SCEI又再次大力推出一部动作RPG游戏, 名称为BRIGHT18。

在这个游戏里, 玩家将控制主角到各处消灭怪物, 而且还可以使用各种魔法等特殊招式。

另类的自动地图

在游戏中, 玩家会自动生成地图。玩家可以在地图上自由移动, 探索新的区域。地图的生成是基于玩家的行动, 因此每次游戏都会有不同的地图。



剑与魔法的决斗

在游戏中, 玩家可以使用剑和魔法进行战斗。剑技攻击和魔法攻击的时间也是不同, 另外还可以使用各种特殊招式。

在游戏中, 玩家可以...

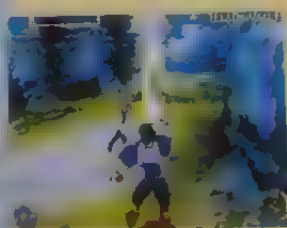
在游戏中, 玩家可以...



在游戏中, 玩家可以...

在游戏中, 玩家可以...

除了剑技, 玩家也可以使用魔法来攻击。魔法攻击的威力比剑技要大, 但是使用魔法需要消耗魔法力。当魔法力不足时, 就不能使用魔法。此外, 游戏中还有各种魔法, 如攻击魔法、防御魔法等。



在游戏中, 玩家可以...

由于这是一个动作RPG游戏, 因此在游戏中, 玩家可以自由移动。玩家可以通过奔跑、跳跃等方式来移动。此外, 游戏中还有各种地形, 如悬崖、河流等, 玩家在这些地形上移动时, 也会不停地受到敌人攻击。



THE LEGEND OF ZELDA®

撒尔达传说外传(暂称)

N64

游戏类型: ARPG

发售日期: 未定

承接“撒尔达传说—时之笛”的故事背景



游戏故事发生在《撒尔达传说—时之笛》之后，林克已经长大，并且已经成为了一个真正的英雄。在《时之笛》中，林克拯救了公主，但这个世界并没有因此而变得更好。林克必须再次踏上旅程，去拯救这个世界。



林克，你已经长大了。你已经成为了一个真正的英雄。在《时之笛》中，你拯救了公主，但这个世界并没有因此而变得更好。你必须再次踏上旅程，去拯救这个世界。

林克想着，如果找到那个神秘人，也许可以挽救这个世界的线。为了这个世界，也为了自己，林克的冒险开始。

隐藏在面具内的力量

在游戏中，林克可以使用各种面具来增强自己的能力。每个面具都有不同的效果，比如增加攻击力、防御力或者速度。林克可以通过收集面具来提升自己的实力，以应对越来越强大的敌人。



各种各样的面具



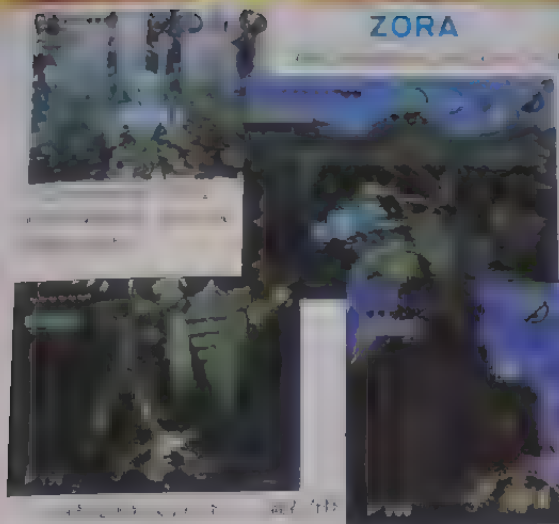
GORON

位于DEATH MOUNTAIN的GORON族的族长。只要林克愿意，便可以变成一坚硬的石头。我们可以想像得到，如果从高处滚下，就可以破坏各种各样的障碍物。



物、能力方面也差不多吗?

ZORA



DEKUNUTS



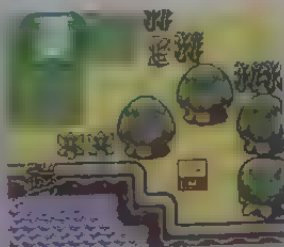
GB

游戏类型: RPG

发售日期: 11月

另外一个撒尔达传说的新作即将在 GAMEBOY COLOR 上登场。这个游戏将会以三集系列的形式推出。第一个要推出的就是这次要为大家介绍的《撒尔达传说~不思议树之果实~》。故事讲述掌管四季的撒尔达公主被邪恶的人掳走,勇者林克一方面要找回失去的四季之权杖,另一方面要营救公主。相信各位也非常期待这只以“力之章”为题的游戏。

撒尔达传说~不思议树之果实~



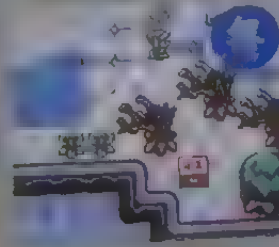
中的更多乐趣呢!

春回大地,万物充满生机,一片绿油油的大地,因为树木及花草的关系,所以很多同通道都不通,要通过的话应该怎样做呢?

玩家们只要利用手上的四季之权杖,就可以随时控制季节的转换,只要应用得当,就可能出现一些如迷宫入口一类的机关,有时还会发现游戏中的更多乐趣呢!

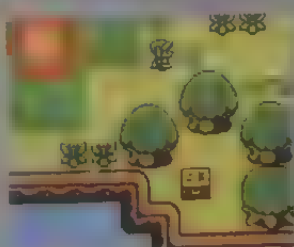


花草生长得更加茂盛的夏天,玩家们可以从旁边的植物爬过湖水



结冰了,我们也因此可以

掌管哈尔拿露四季的撒尔达公主,某天被一个神秘人掳去,知道这个信息的勇者林克,决定立即行动救公主,但对方却将在公主手上的“力之章”分成8块,并散布在世界各角落取藏着四季之权杖的城堡送还世界,使季节变乱七八糟。勇者林克得到精灵的帮助,成功的找回了四季之权杖,现在,正式开始拯救公主的旅程。



CHORO Q HYPER CUSTOMER BULL

GB

NEBON, CHITOFT, FARE

游戏类型: SLG

Q版赛车 GB

在PS上非常受欢迎的“CHORO Q”系列终于在GAMEBOY上推出了。玩法大致和以前的一样，但是本集玩法并不是直接驾驶汽车，而是象玩四驱车一样，由玩者改造、增强自己的玩具车的性能，然后带出去跟别人的车子比赛。



剧情简介

巴尔蒙博士是一位研究高科技的科学家，而他的朋友马多博士和松博士和巴尔蒙博士一样也是研究高科技，只是他们研究的是从属于这种高科技的零件。但是，突然有一天，巴尔蒙的研究所发生了一场神秘事件，从此以后，巴尔蒙博士就失踪了。



因为马多博士的失踪，马多博士的儿子巴尔蒙博士感到非常苦恼，而且还经常困在自己房间里不出来。有一天他自己在梦中发现了一部CHORO Q，这部车在梦中出现，后来他在梦中找到了这部车，他决定要去寻找马多博士。

草地

从QRA得到许可出国草地在世界大赛中取得世界赛的优胜

草地

草地

由现在所在的场所中出去
はなる(谈话) 和在场所中的人物谈话
カスタム(CUSTOM) 在手上所持的CHORO Q

Qの性能

カタログ(商品目录) 所持零件 列表
システム(系统) 可以在这里变更游戏中的种种设定
セーブ(SAVE) 储存游戏的进度



くうこう(机场) 利用飞机到处移动

外 用 按钮来移动了(后来选择)

こつど(铁路) 利用铁道来移动

间移动

システム(系统) 这个系统

房间内进行

セリフのはやち: 选择音乐的开/关

おんがく: 文字的速度变更

しゅじんこうのなまえをかえる: 变更

主角名字

チヨロQのなまえをる: CHORO Q的

名字变更

おんがくのテスト 测试游戏中的音乐

こうかおテスト 测试游戏中的声音



平时的操作

十字按键: 人物的移动/指令的选择

A按键: 决定

B按键: 取消/返回前面的画面 按紧按钮时(长按)移动时, 中力(启动)

START按钮: 显示装备零件的性能(在零件性能画面时)

SELECT按钮: 零件说明(在零件性能画面时)

移动/选择

十字按钮: 移动/选择 行走的方向 为 位置选择等

A按钮: 决定

B按钮: 取消/搜寻模式(按十字按钮)

SELECT按钮: 显示指令视窗

游戏的目的

在PS上，马多博士是主角，马多博士自己心爱的

CHORO Q 大器，但首先是必须

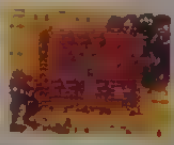
这些谜题，在研究中，可

改装加强自己的汽车，然后再

去挑战那些困难的挑战

挑战者 BL, PARI 里手 接下来就要向世

界挑战，取得胜利



挑战者 BL, PARI 里手 接下来就要向世

界挑战，取得胜利

游戏流程

1. 从MENU中选取“(かう买)”
2. 从自己的零件中选择需要购买的零件
3. 装备好零件后 查看所装备的零件性能
4. 如果觉得满意便决定

出卖零件:

1. 从MENU中选取“(うり卖)”
2. 从自己的零件中选择已不需要的零件
3. 查看零件的性能
4. 如果觉得价钱满意的话便决定

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在游戏过程中，玩家可以自由地买卖零件，也可以

在神社的大会上取得优胜，可以得到全日本大

挑战者

在全日本大会取得挑战赛的优胜





最新街机射击游戏运行方式

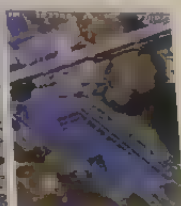
STRIKERS 1945

也与其游戏系统



最新街机射击游戏运行方式

这个厂方习惯在射击游戏中加入一些特殊功能，让玩家选择不同战机，开始的游戏关卡会随之展开，以提高游戏的乐趣。



街机射击

这是《STRIKERS 1945》系列的特点，也是其最大的特色。在游戏中，玩家可以自由选择不同战机，开始的游戏关卡会随之展开，以提高游戏的乐趣。



这是《STRIKERS 1945》系列的特点，也是其最大的特色。在游戏中，玩家可以自由选择不同战机，开始的游戏关卡会随之展开，以提高游戏的乐趣。



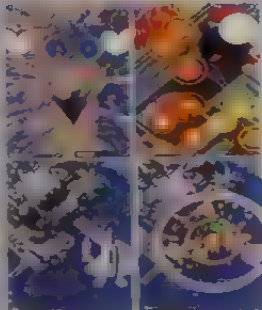
不要大错特错 1945

这集虽然仍称为“1945”，但实际上内容与以前比大有分别，首先游戏的时间背景是设定在二战，因此游戏名称为《STRIKERS 1945》。不过，游戏名称并不足以吸引玩家的注意，所以很多地方得作出一定的修改，首先玩者选择的战机全是现代款式，有F/A-18、F-17、F-22、F-4和AV-8，全部共五种，对于现代战机迷而言会更具吸引力。



特殊能力攻击

各种战机，其攻击方式也有所不同，将画面上的敌人一扫而空，也能给首领级敌人以沉重的打击，而不同战机的特殊攻击，都不相同。

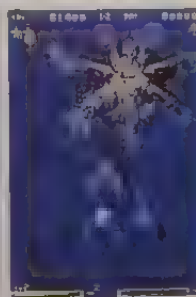


首级大公开!

本集《STRIKERS 1945 III》共有八关，每一关都有不同的特色，让玩家在不同的关卡中，体验到不同的乐趣。游戏中，玩家可以自由选择不同战机，开始的游戏关卡会随之展开，以提高游戏的乐趣。



SPECTER



SPIKE ARM



GROUND SKATER



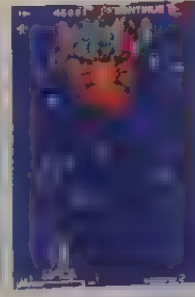
THAMATOS



GREEN DEMDER



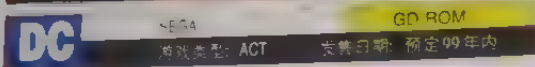
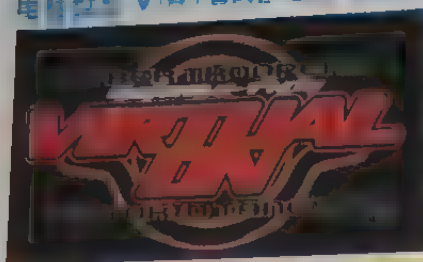
GEO BITE



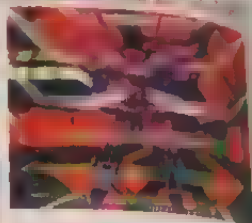
SHADOW BLINDER



CHAOS QUEEN

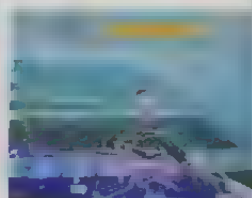
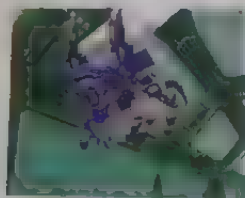


SEGA MODEL 1 开发的机器人对战动作射击游戏。虚拟战机
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM 是少数能像 ACT 和
STRIKER 2 这样能够长期受欢迎的游戏。直到现在仍受到玩家
因此当 SEGA 宣布要将它移植到 DC 上后，不
少人都很兴奋，不过又担心移植出来的效果
比不上原版，幸好厂方较早终于公布了 DC
版的画面，现在本刊为大家介绍一下这个令
人期待的移植作。这次我们为大家刊登一部



份机器人出击时的画面
这些画面中我们也能看出2
款机器人的制作相当细致
点也不比街机版逊色

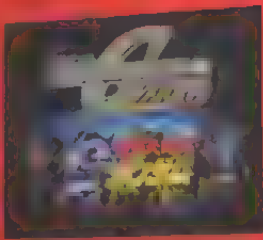
各款电脑战机出击的画面



SD高达G



STANDARD MODE



CAMPAIGN MODE



BATTLE MARATHON MODE

OPTION



PS

游戏系列: 高达

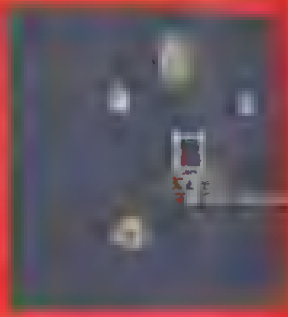
发售日期: 2000年

SD高达G

SD高达G是SD高达系列中的一部作品，由万代游戏开发，于2000年在PlayStation 2平台上发售。游戏以SD高达系列中的经典机体为基础，进行了大幅度的简化和重新设计，使其更适合于动作游戏的玩法。游戏包含多种模式，包括标准模式、战役模式和战斗马拉松模式，为玩家提供了丰富的游戏体验。

STANDARD MODE

CAMPAIGN MODE

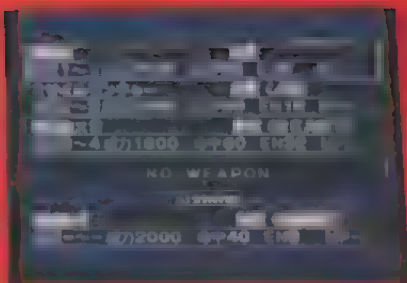


SD高达G的三种形式

MS开发

SD高达G的开发团队在开发过程中，充分考虑了玩家的反馈，对游戏进行了多次优化和更新。游戏不仅保留了SD高达系列的经典元素，还加入了新的机体和武器，使得游戏体验更加丰富和有趣。

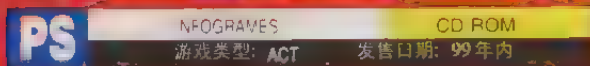




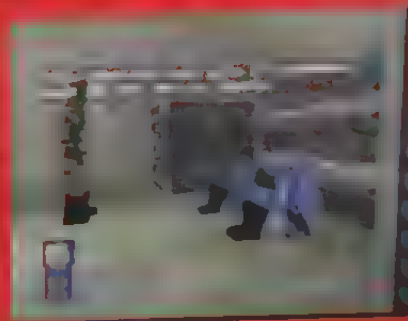
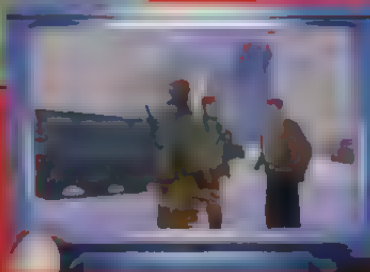
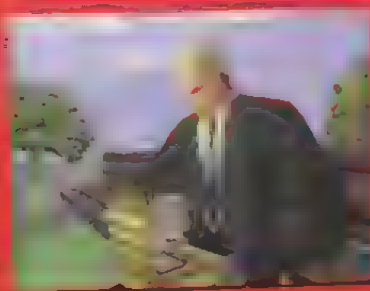
登場角色

角色的成长

战斗画面



主要新要素



大众的高尔夫 2

PS

PlayStation SPT

发售日期: 已发售



游戏操作

START 按钮	暂停/继续
SELECT 按钮	切换视点
三角按钮	切换视点(后退)
按钮	镜头视点变更(前进)
R2 按钮	摄影机的视点返回原位
START 按钮	表示球洞全体图
SELECT 按钮	显示得分表

投掷球, 逆时针

游戏中, 可以观看之前所推出的球
游戏中, 可以观球或物球
オブロン 变更游戏的设定及保存或读取游戏的进度
ストローク 可以1~4人玩的18洞单球球



マッチ 两位球友一起搭配的模式
VS. 参加整个球场的赛事, 但只可一人玩
エゴルフ 全部球洞进行3杆的练习模式



读取游戏的进度

メモリー どのセーブ: 保存用



球洞ワザ, 外野場11或
R1来选择的球杆, 所选择的球杆是根据场上出的球

自选择了球杆后, 在按钮的时候, 要查看球下的球洞位置



球洞ワザ, 外野場11或
R1来选择的球杆, 所选择的球杆是根据场上出的球
自选择了球杆后, 在按钮的时候, 要查看球下的球洞位置

观察画面左上角的草皮截断方向后，向远方推杆



STREET SCOOTERS

街头摩托



© 1995 TATSO

在现实生活中,你是不可能骑着摩托到地铁的大站或学校的走廊甚至下至五里去的。这些地方是绝不可能可以让你如此横冲直撞的。但在这个游戏中,玩家可以完全感受到可以在这些地方这样横冲直撞的感觉。而这个游戏并不是一般

的赛车游戏,游戏中有很多种不同的玩法,而且并不沉闷

操作方式

前进 加速

刹车 减速

X 键 地图

1 2 3 4 5 键 拾取物品

游戏模式

1. F1

在 GRAND PRIX 中有很多不同的赛车方

在限制的时间之内到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

将赛车开到左右两旁的三角形安全路障

操作方法: X 键 + X 按键

PS

TYO

CD-ROM

游戏类型: RAC

发售日: 已发售

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键

骑着摩托在限定的时间内,到达终点。操作方法: X 键 + X 按键



スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

スロウイング

PS

PS2

ACT

RAKUGA KIO SHOW TIME

游戏介绍

《落伽 KIO SHOW TIME》是一款由日本著名游戏公司 GUNTER 开发的动作游戏。游戏背景设定在一个充满奇幻色彩的世界，玩家将扮演主角 KIO，与各种敌人进行战斗。游戏画面精美，音乐动听，玩法多样，深受玩家喜爱。

游戏画面解说

1. 主角 KIO
2. 敌人
3. 道具
4. 场景

游戏玩法

玩家可以通过方向键移动，通过攻击键进行攻击。游戏中有多种道具可以使用，如炸弹、大石等。玩家可以通过投掷道具来攻击敌人。



消灭，便会进入下一版。每版中都会有不同的道具，如炸弹、大石等，而每版一定会出场的“SMILE BALL”(哈哈笑)，可以利用它来攻击敌人。不同人物都会有自己的特殊攻击，也会有不同的投技供大家选用。不知大家有没有信心把所有敌人击倒呢？

模式介绍

- 普通模式(ノーマルモード)
1P 专用的普通模式，不断把所有敌人击倒，进入下一版
- 对战模式(バースモード)
在这里可4人对战
- 练习模式(トレーニングモード)
- 初学者的试玩
OPTION(オプションモード)
进行各种设定

跳跃与地点

大家是否看到地上的发光点，他的用途是可以使玩者立刻到该版图的不同的地点。只要在不同地方连续两次跳跃键+方向键便可。而在跳跃

哈哈笑的用途?

哈哈笑是游戏中的一个重要道具，可以用来攻击敌人。它的特点是威力大，使用简单。玩家可以通过投掷哈哈笑来攻击敌人，造成大量伤害。



哈哈笑是游戏中的一个重要道具，可以用来攻击敌人。它的特点是威力大，使用简单。玩家可以通过投掷哈哈笑来攻击敌人，造成大量伤害。



必杀技的使用法

必杀技是游戏中的重要技能，可以用来攻击敌人。它的特点是威力大，使用简单。玩家可以通过投掷必杀技来攻击敌人，造成大量伤害。



除了使用哈哈笑外的打玉技

虽然游戏中主要都是使用哈哈笑来攻击对手，但其实各角色也有自己的打击技来攻击对手。虽然这些打击技的力量不及使用哈哈笑的攻击力高，但有时找不到道具攻击对手时，使用角色的打击技也是一个不错的选择。



除了使用哈哈笑外的打玉技，游戏中还有许多其他技能可以使用。玩家可以通过练习来掌握这些技能，提高战斗力。

什么是“基板”

家庭游戏机一般用盒带、CD为媒介来更换游戏，而街机游戏则以其机身自带的名为“基板”的电路板作为游戏更换的媒介。

一般来说，这块电路板都会被称作基板，因为基板代表着游戏底板的意思。但是为何不使用“机板”这个词呢？因为基板的“基”字代表了基本、基层的含义，所以基板二字是非常适合的，但是“机板”也不是错误的词语。

泛用基板详细解说

KONAMI

PWB系列早期型(大约八十年代中)泛用基板，其中《Yie Ar KONG KU》这个格斗游戏是PWB系列中最受瞩目的作品。

HORNET是主要处理多边形变化的廉价型基板，主要用于RAC游戏《RACING JAM》。由于性能不高，游戏水准受局限，前景并不乐观。

S-33型是KONAMI正在使用中的多层型基板，处理多边形的数目每秒多达36个，与“低层基板”和NAMCO的SYSTEM11相同。因此“低层基板”是由SONY H

提供的，这样使游戏能轻易移植到PS上。是一款优秀的PS互换基板，其代表作是《BEATMANIA》。

《DANCE DANCE REVOLUTION》、

《COBRA》是97年推出

的基板，处理多边形的数目每秒多达100万个，和使用POWER PC的CPL，其性能推出时引起极大的回声，性能比SEGA的MODEL 3更优越而且价钱比MODEL 2便宜，但可惜游戏数目少之又少而且质量不高(代表作是《FIGHTING 武术》)，在游戏界被视为PS互换基板。



基板发展历史

I——初期型基板

SEGA

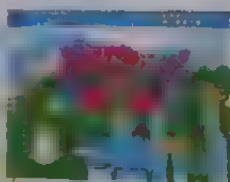
基板大约出现在1978-1984年，但是那时的基板没有指定的型号和固定的“底盘”，而且基板的名字会根据游戏的名称而改变，例如《MOON PATROL》的基板便会称为MOON PATROL基板。说出来的恐怕没人相信，初期的街机游戏是在Cafe Shop内营业的，而且还是 一张餐桌！

SYSTEM 16(A)及(B)都是同一类型的旧式基板，

后者是强化版本。革新SYS 16(A)的代表作是《FANTASY ZONE》。SYS 16是直拥有自己名字的基板，这个转折点也为以后的基板发展带来了新的方向。

由于其画面及数目不多，所以很快便被SYS.24及SYS.32取代。

SYS.24最大的特色是强入了“GAME DATE”这个系统，使得游戏机中心的老板能轻松地计算基板收入，这在86年的时候是一个非常新颖的概



更省电更轻巧的SYS.12, SYS.12的代表作是《战国无双》。

MODEL.1的基板是SEGA首个针对3D CG开发的基板,而且在这种基板中加入更多多边形数目每秒多达18万个四边多边形, CPU则使用了当时最可

由于MODEL.1的空前成功,于是便立即着手开发其后继基板MODEL.2,而MODEL.2的机能更为强大,处理多边形数目每秒多达30万个四边多边形,而CPU则使用了较优秀的RISC CPU,代表作《SEGA RALLY》也是其机能强悍的经典作品

最近期的MODEL.3其实有多种强化版本,能够确定的有MODEL 3 STEP 1.2, MODEL 3 STEP 2(《SEGA RALLY 2》)MODEL 3 STEP 3, MODEL 3 STEP 4,其处理多边形数目每秒已达100万个四边多边形, CPU使用了SH-4,由于MODEL.3的版本很多而并没有特别提升强化版的数目,因此在价格上略过

ST-V是互换家用机基板,对应SEGA SATURN, ST-V基板和SS的内部结构没有太大区别,九,最近期NAOMI也是互换家用机基板,对应DREAMCAST, NAOMI这个名字是New Arcade Origin Machine Idea(也有人说NAOMI是开发者妻子的名字),其机能比MODEL.3稍低,处理多边形的数目每秒多达300万个(三角多边形),CPU使用了SH-4,其比MODEL.3更容易更换游戏的盒带且价格便宜,相信在日后的街机市场会有不错的表现

II——蜕变中的基板

随着时代的进程和科技的进步,到了八十年代中期,为了降低制作成本和提升制作速度,便构思出这一概念,将共通的部分(CPU)制作成固定的底座,再从底座上开发游戏,那时的机基板名称,除了一个属于自己名字外,比较经典的有APCOMIN, CP SYSTEM, 以及《1942》以及KONAMI的PWB3系列(《Yie Ar KUNG FU》和《GRADIUS》)

NAMCO

其实SYS.22及SYS.23都是较早期的基板,而SYS.22的机能大约为SYS.11的一倍,是当时叫能和SEGA的SYS.32匹敌的基板, NAMCO用了一年时间开发SYS.32,除了处理多边形数目每秒42增至48万个之外,比SYS.22多了一个PULSE暂存键,方便媒体工作

SYS.11的首款游戏是极受欢迎的《铁拳》,而SYS.11也是NAMCO首块多层次基板

SYS.12的首款作品是《铁拳3》,此基板处理多边形的数目多达每秒54万个,是SYS.11的强化版本。

SYS.11及12的底盘是由SONY开发的,此底盘是为了更易于移植游戏到PS上,所以除了NAMCO之外也能在其他的基板中看到这个底盘

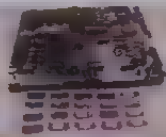
SUPER SYS.22以及SUPER SYS.23是较为近期的基板,其机能主要是支持大型机,强化了画面和音效等,两者都是由SYS.22及23进化来的,代表作有《TIME CRISIS》及《500GP》

TAITO

TAITO的F系列基板可以说是一直都居于二线位置,其中最大的因素是:机能不及其他开发商,而且游戏类别以多线发展,没有能给人留下深刻印象的名作,虽然在移植到家庭游戏时有一定的受欢迎度,但是这个二线开发商的位置直到F3 SYSTEM出现才稍有转机,吸取了其他开发商“游戏更换式基板”的经验, F3 SYS.也带有此机能,而F3 SYS的收入也成为了后期基板的重要开发支援

而F3 AR则是SONY开发的,它放在NAMCO SYS.11的底盘,使这种基板在街机市场上,对于街机基板,其内部处理机能一般,只是在流畅度及2D表现方面仍有极佳的表现,此基板的代表作有大家熟悉的《电车GO!》及《SIDE BY SIDE》

WOLF是一种机能极强的基板, WOLF是一种机能极强的基板,其性能和S.C. MODEL.3相当,且定价只是MODEL.3(STEP.3)的三分之二,而且使用了MMX



III —— 更换式基板

... 的要求, 固定基板机
... 提升开发速度 到了 1994 年
... 基板 "SIDE BOARD", 使用游戏与游戏之间
... 的 "原" 基板 (用的 SIDE BOARD) 为 "面", 目前仍未发现这种构思有什么缺点

CAPCOM

CPS-1 (1 脚型) 基板可以说是 CAPCOM 早期
... 成本不高, 使游戏能在开发力即得到更大的支援

CPS-1 在机能上比初期型有可 ... 在街机中玩街机的人士, 也延长了基板的 ... 代表作有

CPS-2 是 CAPCOM 首次可以更换游戏的基板, 保留了 ... 的 BOX SET 设计 ... 力量大幅度提升, 直到今天, 这款基板仍是 CAPCOM 的重要 2D 基板之一, 代表作有《SUPER STREET FIGHTER II》、《X MEN VS STREET FIGHTER》

CPS-3 虽然同样是 2D 基板, 不过其性能可称得上是现在同类基板之冠, 而且此基板带有 ... 的情况, 性能很不稳定, 所以并没有造成太大的影响 (据报此基板已经停产了), 代表作有《RED EARTH》、《STREET FIGHTER III》等。

SNK

MVS ... Multi Video System, 是首批以
... 盒带形式更换游戏的基板, 其机能虽然不高但是发展潜力
... SNK 游戏都是以 MVS 开发的; 其他较小型开发商也有使用
MVS 的, 其代表作有《饿狼传说》系列、《龙虎之拳》系列

列及无人不知的《拳皇》系列

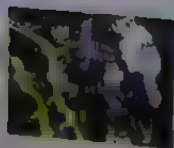
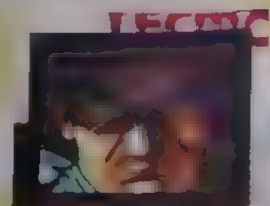
HYPER NEOGEO 64 是 SNK 近期的立体基板, 机能方面本来是相当不俗的, 但是由于在此基板上开发的游戏比较另类, 而且 SNK 也不大擅长开发 ... 的游戏, 所以 HYPER NEOGEO 64 一直未能开拓出新市场, 代表作有《雷电 64》、《BLIKI ONE》等。

TECMO

TECMO 推出的游戏一直都使用其他开发商的板, TPS
... 在 ... 开发, 对应 PS 的基板, 全称为 "TECMO
... System", 其最近期的游戏为《生涯九段流》
不过此作在今年年初已推出 PS 版了。

NECA

NECA64 是 ... 推出的对应 N64 基板, 本体机能接
近 N64 (基板略为 ... 此基板主要是 ... 国外发售, 主要是
... 具代表作有《Star solidern》



攻略透解

三 華蓋基本角色设定及剧情流程
三 真草雉京和八神庵故事
三 金田一少年事件簿之青龙传说
三 圣剑传说
三 灵魂能力
三 游戏王II
三 暗界决斗之卡片技巧



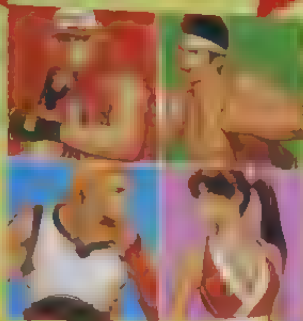


Figure 1 consists of two panels, (a) and (b), each showing a scatter plot of the number of correct responses (Y-axis) versus the number of trials (X-axis). Panel (a) shows a linear relationship, with data points following a straight line. Panel (b) shows a non-linear relationship, with data points following a curve that increases at an increasing rate.

[illegible][illegible]



RO



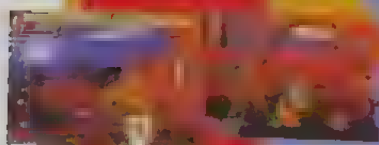
坂崎 琢磨 TAKUMI SAKAZAKI

在游戏中的表现...



WH

WH



RA



GATE N

A. FACE

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

LEONA HEIDERN

在游戏中的表现...



HEAR ATTACK

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...

在游戏中的表现...



張國英 (CHANG, KOU HAN)



全动 1111 \ 1100 \

1990



4. B、D 是 4 个
 科技 根本 改 力
 度上 是 在 改 改
 度 以 上 的 改 改
 度 以 上 的 改 改
 度

本段文字，其意可分
「……」 + 「……」
「……」 + 「……」
「……」 + 「……」
「……」 + 「……」
「……」 + 「……」
「……」 + 「……」



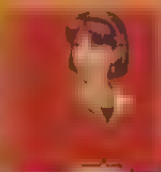
25TH BULDER FEM

麻宮 ATHENA ATHENA ASAMITHA

設, $\mathcal{H} = \{H_1, \dots, H_n\}$ 其中 H_i 是 \mathcal{H} 中在 \mathcal{H} 中 H_i 的集合



STRIKER



鎮元齋 (CHIN GEN'S AI)

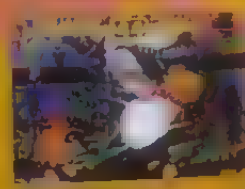
「...」



推 崇 \sim 日 KINSON

[illegible][illegible]

包 BAO)

$$A = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \quad \text{and} \quad B = \begin{pmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix}$$




1054-3

投

$$L = \frac{1}{2}$$

特

기 1' 00 10
2 2 2 2 1] 기 10
3 1 1 1 1

必

自一 某地
自一 某地
自一 某地
自一 某地
自一 某地
自一 某地

超

... ..

... ..

5.

P、J、L、C、等科有節節之變種、舊科之人在上月月有之

$\mathcal{H} = \{ \mathbf{h}_1, \mathbf{h}_2, \dots, \mathbf{h}_M \}$ is the set of all possible hypotheses. The hypothesis \mathbf{h}_i is the vector of the parameters of the i -th hypothesis. The hypothesis \mathbf{h}_i is the vector of the parameters of the i -th hypothesis. The hypothesis \mathbf{h}_i is the vector of the parameters of the i -th hypothesis.

$$\begin{aligned} \frac{1}{2} &= \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} = \frac{1}{4} \\ \frac{1}{2} &= \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{2} = \frac{1}{4} \end{aligned}$$
$$\begin{aligned} & \cdot \cdot A^{-1} = I - A + A^2 - A^3 + \cdots \\ & \cdot \cdot B \\ & \text{[2]} C = A + B \end{aligned}$$
[illegible]
$$x_1, \dots, x_n \in \mathbb{R}^n, \quad x_1, \dots, x_n \in \mathbb{R}^n$$

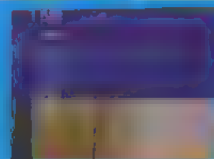
14

金田一少年之事件簿 3

青龙传说杀人事件 事件叙述篇

游戏类型: AVG

发售日: 已发售



按钮

用途

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
0	0
DEL	DEL
ESC	ESC
ENTER	ENTER
SPACE	SPACE
BACKSPACE	BACKSPACE
HOME	HOME
END	END
PGUP	PGUP
PGDN	PGDN
F1	F1
F2	F2
F3	F3
F4	F4
F5	F5
F6	F6
F7	F7
F8	F8
F9	F9
F10	F10
F11	F11
F12	F12



COLLEGE OF MED

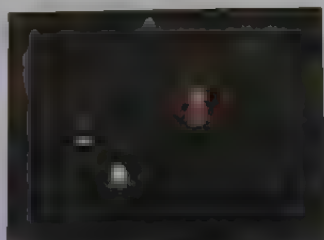
发售日：已发售

或许大家会问：三星圣剑完全攻略时，应该都已经通关过I了。由于这次最新一集的圣剑传说与以前几代相比自由度高得多，相对于以往那些以情节为导向的日式RPG来说，此次的圣剑传说的游戏系统则明显更偏向于那些以任务为导向的游戏。即使开罐于日式RPG的融合会产生一种很不和谐的感觉。本人则是感觉还不错，也使得整个游戏的故事性与战斗不少。何不至是觉得 SQA 在如何将日式和美式RPG完美的融合在一起方面还是做出了一个相当成功的尝试。甚至在1996年，从本期所附的日本游戏销售榜上看出，希望下一集的圣剑传说能给我们一个更大的惊喜。

Figure 1 shows a page from the Japanese version of the game, featuring a list of animal types and specific animals, and a list of plants. The text is in Japanese, and the illustrations are small, stylized drawings of the animals and plants.

当成功捕捉到宠物卡以后，
邮便就会自动替你把宠物卡放入
中，在数日之后回到小屋的牧
场。这时，宠物卡上的宠物已经
长大了，而且宠物卡上的宠物
已经变成了宠物卡上的宠物。
这时，宠物卡上的宠物已经
变成了宠物卡上的宠物。
这时，宠物卡上的宠物已经
变成了宠物卡上的宠物。

龍鬚	龍足及精神上升，余密度下降
龍肉	力及技上升，防御力及法下降
龍肉	技及精神上升，力及魅力下降
龍肉	精神力及魅力上升，力及精神力下降
龍肉	全部能力下降



2. 宠物名称：狗、猫
宠物性别：雄性、雌性
3. 宠物是否上宠物
合睡心，有时睡觉，有时不
睡，也不在主人身边。
地方会去跑新人及宠物
重要的放牧
由于玩家在战斗中
太宠物，所以捕捉到

物时，玩者可尝试把它们在牧场中进行放牧，因为这样有助宠物提升能力。总比困在小屋的效果为佳，而牧场最多可同时放牧头宠物。

由于玩者最多只可同时拥有巨头宠物，所以在捉拿了第六头宠物时，游戏就会建议把手上的宠物卖掉。至于宠物的价钱将会

在战斗中,当玩者与同伴角色距离较近的话,就会发生一种特殊
のツクロ技 而不同的角色就会有不同的效果,以下是不,能
ツクロ技效果

ジュエル	技能点提升
ゴキウ	回復所有不良状态
タエエ	提升状态的抵抗力及回复速度
エスカー	提升魔法力量
琉璃	防止异常状态，减低敌方伤害
真珠姬	
バド	
コロナ	
ベクト	

还有一些指令攻击，全部都是用方向键配合A键使出，不过有些会受到武器种类的限制。

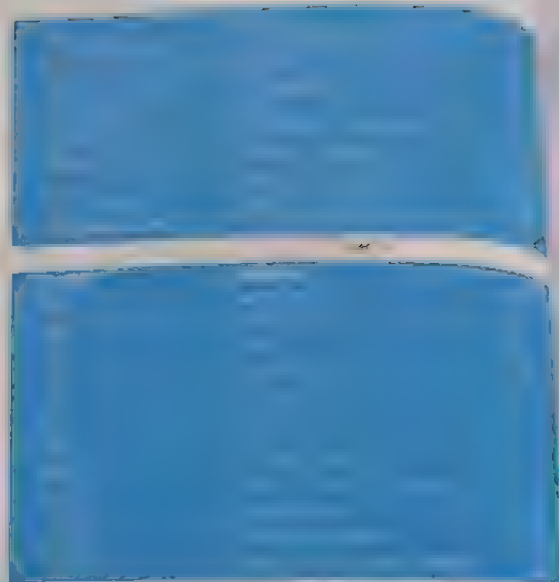
• 1971-1972: 1

种时能使用的技能只有很少的几种，每次只可装备两招，不同的组合，可以产生出新的技能。

1. 武器之技能修成表

煙劍

This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor creases and discoloration, particularly along the edges. The left edge of the page shows the binding of the book, and the overall tone is a warm, off-white or light beige.This image shows a blank, aged, cream-colored page, likely an endpaper or flyleaf of a book. The paper has a slightly textured appearance with some minor creases and discoloration, particularly along the edges. The left edge of the page shows the binding of the book, and the overall tone is a warm, off-white or light beige.



在本游戏中，玩者可通两种方法取得魔法。

- A. 从店铺中购入带有魔法能力的武器
- B. 在完成“乐器作成”任务后自己制造。

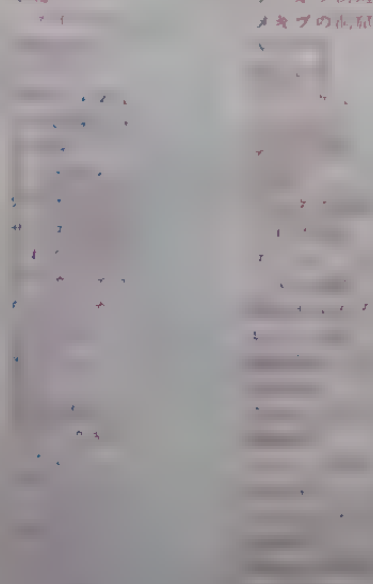
制造魔法除了需要金属一类的原材料外，还必须取得精灵COIN。完成“乐器作成”任务后，你在冒险途中可以遇见各种精灵，这时你要吹奏出合乎它胃口的音乐，就能取得精灵COIN，之后就能在作成魔法中制作魔法了。不过在本集的宝剑传说中，魔法的作用不大——发动时间过长，而且没有无敌时间，很容易因遭受攻击而终止，远不如必杀来的实用。

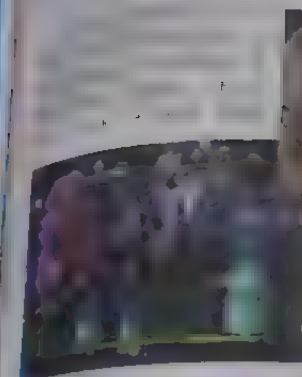
场所之种

ボスト
机ぬ木の町
有轮

产生的地区

自己的が
ドミナ之町
リュオン街道
メキブの市街





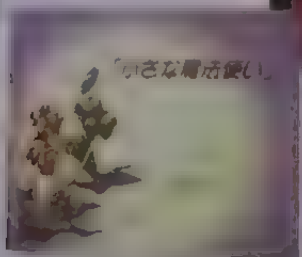
2. 然后去1方的西1
和レイチエル对话
ヒスイの卵。(自
己开积木木)
ヒスイの卵 放到地图
形成“メキブの洞窟”
4. 把メキブの洞窟内的
BOSS打倒。(任务完结)



1. 先去1方的西1

1 必需先完成“まいごの
リセス”或“ニキータ商い道
か”其中一个任务

2 先回自己家，然后离开，这
时邮差ヘリカソ会告诉你
(任务发生)



3 到积木之町后，向行走，到
町はずれ。这时就需要与コロ及
バド两姐弟进行战斗。

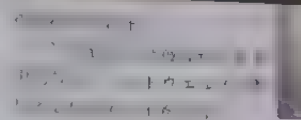
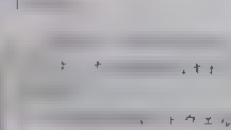
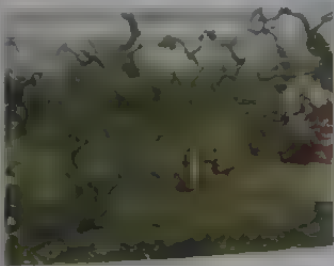
4. 战胜她们后，这两姐弟
成为主角的徒弟并会入
家(谈话时选1)。(任务完结)

1. 先去1方的西1

这时只要先选择“2/1”，他就会加入成为同伴。(任务发生)

2 与ニキータ一起到积木町

3 在地面上安置车轮，使其
变成リセス



1. 先去1方的西1

1 与エソソ、タナエ
、トミナ、コロ、バド
、タナエ、ヘリカソ
1)。(任务发生)

3. 与タナエ一起前、リュオ
ソ街道 并且指她与カイア见面
(在第一个分叉路口向下走，然后
直向前行)。(任务完结)



注意
如果你与同一位同伴或对话时选错指令，均会导致这次任务失
败

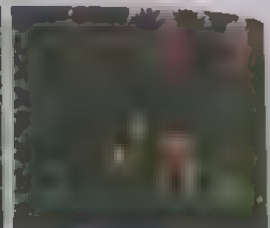
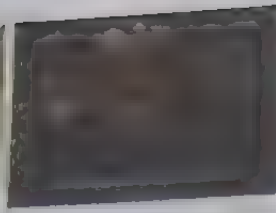
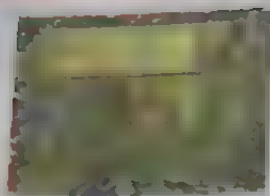


1. 先去1方的西1

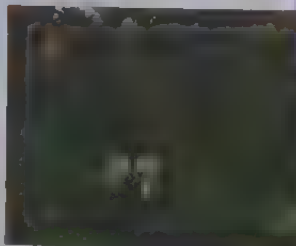
1 前往トミナ之町左侧的喷水公园，与アイドル和カベラ谈话后返回
商店街

2. 与商店街上的草人谈话后到宿屋里与ユカちゃん谈话

3. 到トミナ之町左侧的いをか道，这时发现邮差ベリカソ尚未到达，
于是离开这里，在喷水公园里与カベラ谈话，然后他向着商店街方
向离开，这时回到商店街与草人谈话，进入宿屋 2见到カベラ和配



- 1 玩者完成“兽王”的任务后
- 2 到森海之遗迹与えもにゆー
- 3 在森南之园见到えもにゆー

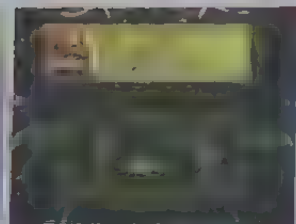
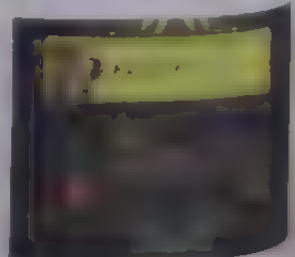


- 4 这时看见えもにゆー的妹妹，与她谈话后返回森海之遗迹
- 5 在妖精之森内部与エスカデ谈话，然后把BOSS打倒，(任务发生)

以进入妖精之森的内部。(任务发生)

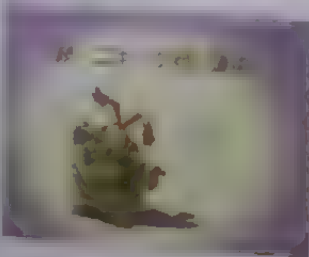
- 1 来到断崖之町，进入愈しの寺院后，往左上方走就可进入梦见之间，进入后与エスカデ及マチルダ谈话。(任务发生)

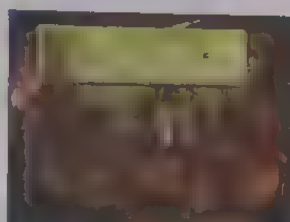
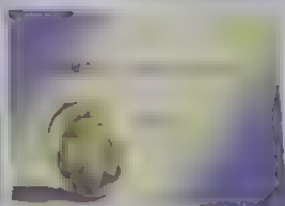
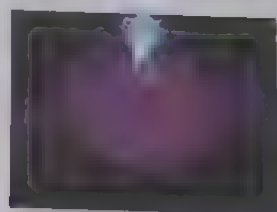
- 2 离开梦见之间与倒地的女子说话后再次返回梦见之间



- 4 去寺院与被打倒的修女谈话，然后去テラス，最后再回寺院和警部ボイド交谈(选2)
- 5 前往断崖之町与えもにゆー的妹妹谈话，沿着地上的树叶走，经过瀑布前往カクツ島之森(任务完结)

- 1 往断崖之町的(任务发生)
- 2 与店内的ニキータ谈话，并同意他加入成为同伴(任务发生)
- 3 与她一起前往瀑布，当过瀑布之后，妖精就会出现

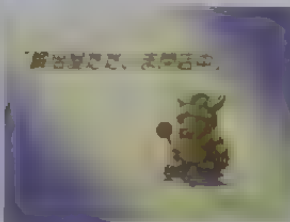




1. 在ウルカソ矿山，与ボキール谈话，任务发生。

2. 前往矿山地下2层的深处，当看见一名アナグマ人时向左前方。

3. 这时会发现ワッソ正在采矿，你只要与他连续说话3次，他就会停止采矿工作，这时BOSS就会出现，并倒它即可。（任务完结）



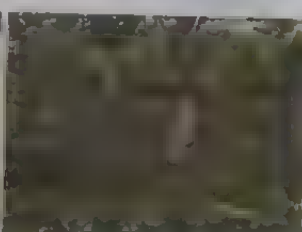
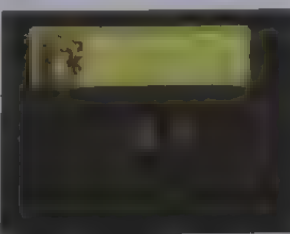
对付这个BOSS的方法与其它的BOSS

类似，来消灭它，而是要等它再生那两朵花才可以扣它的体力。此BOSS有蓝色及红色两种花，其中红色的花落下为爆炸，因此你应多对付那些红花，因为它比较容易消灭。

1. 在ウルカソ矿山，与ボキール谈话，任务发生。

2. 这时会看见年幼のエスカデ的幻影，再次遇上ボキール，与他谈话（谈话时任务发生）。

3. 这时会看见年幼のエスカデ的幻影，再次遇上ボキール，与他谈话（谈话时任务发生）。



1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

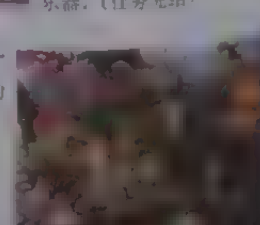
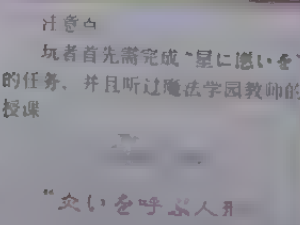
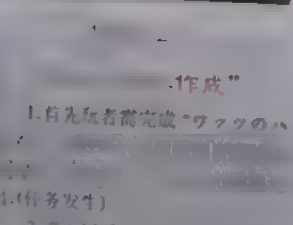
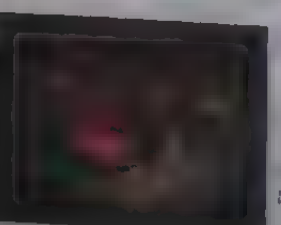
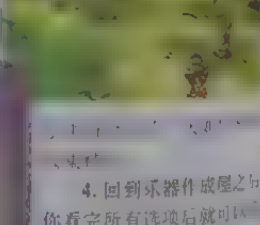
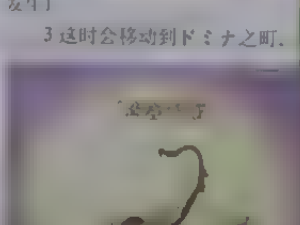
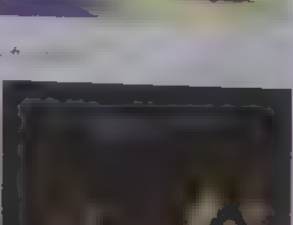
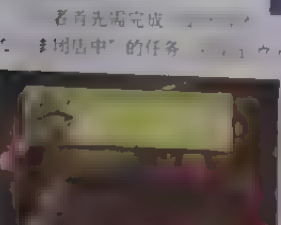
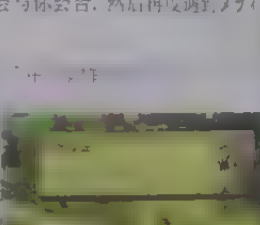
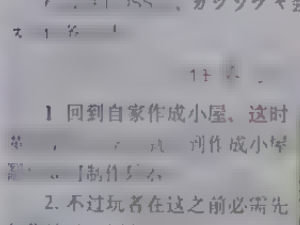
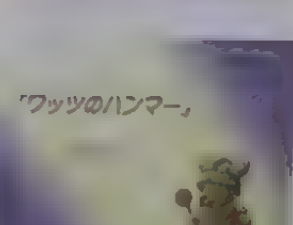
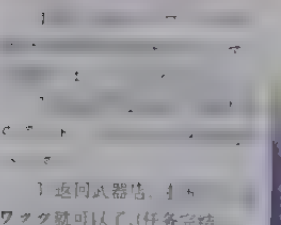
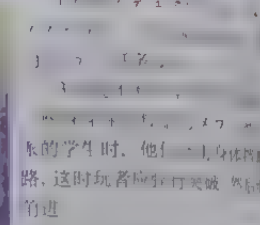
过，最好将你的ABILITY

1. 玩家在乌鲁克山

矿本在队中的情况下

2. 这关的BOSS

过，最好将你的ABILITY



“ワッツのハンマー”

“作成”

1. 首先玩家需要完成“ワッツのハンマー”任务。(任务发生)
2. 进入屋内后, ワッツ会要求主角

- 1 回到自家作成小屋。这时会出现选择, 此时应选择“OK”。然后跟着カツツマ前进。
2. 不过玩者在这之前必需先收集精灵(选择“手传う”)。(任务发生)
- 3 这时会移动到ドミナ之町。

注意
玩者首先需完成“星に愿いを”的任务, 并且听过魔法学园教师的授课

“欠いを呼ぶ人”
1. 进到ゴミ山, 进入后听过洋

4 当再次遇上カツツマ会出现选择, 此时应选择“OK”。然后跟着カツツマ前进。会遇上メフィヤソス。BOSS会出现。カツツマ会与你会合, 然后再会遇到メフィヤソス。

4. 回到乐器作成屋之后, 你看完所有选项后就可以完成任务了。在这个任务之后, 玩者会在途中遇上精灵, 并能制作乐器。(任务完结)



1. 在ナツナヤノの研究室前与ボンボヤツ的话。告知最近有一头バブロフ逃走了。后选择“なんとかしてやる”。(任务发生)
2. 到ドミナ之町占ト。告知バブロフ在キルマ湖。
3. 进入キルマ湖上倒バブロフ。

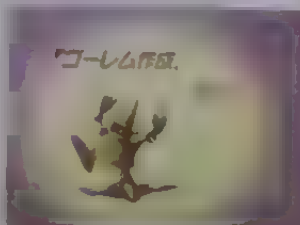
1. 返回家中，并到作成小屋。(任务发生)

3. 与ボンボヤツ谈话并进行测试。

4. 合格后他会教你制作ゴーレム方法。(任务完结)

注意

1. 玩家必需先完成“ボンボヤツの研究室”这个任务。



在「ゴーレム制作」中，玩家需要选择「バブロフ」作为材料。如果选择错误，因为这里没有补答，而且还是只有答对才能通过，所以正确的答案是「バブロフ」。

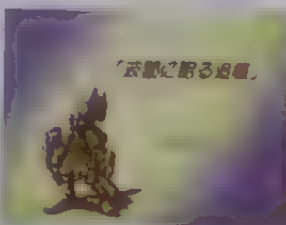


进入BOSS房间，与BOSS对话。



4. 与留在沙滩的人对话。(任务完成)

任务完成，返回家中。



3. 到港町左方的海岸与士兵谈话。
4. 回ツサイドホテル与站在门口的鱼对话。

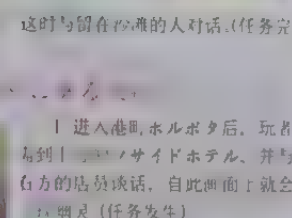
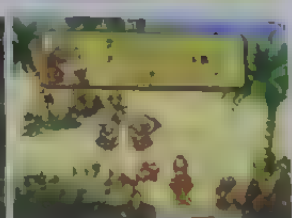
5. 从酒店右下方的通道抵达海港，与那里的警部谈话(选择“卫兵”作为材料)。
6. 返回酒店，进入水、餐厅。这时可看见一群士兵正在调查沉船的原因。

7. 在酒店门口遇1警部与一位士兵在对话。

8. 进入酒店内右边的房间，可看到一段有关“青蓮”的往事。(任务完成)

1. 在コロナ没有组队中的状态下进入世界地图，然后可在没有任何同伴的情况下返回主角家中，与バド及コロナ谈话。(任务发生)

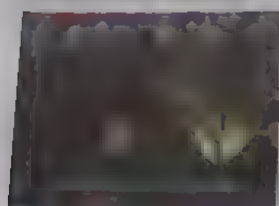
2. 与2楼的仙人掌谈话。



攻略透解

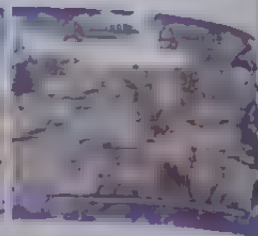


ルナ

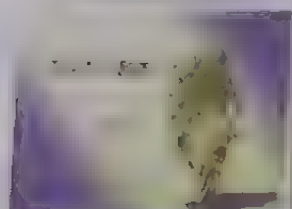


たゆた

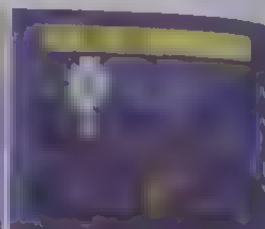
1. 进入月夜之町出售油灯的店铺，与店内的士兵对话。
2. 进入月夜之町出售油灯的店铺，与店内的士兵对话。
3. 通过原先无知的...



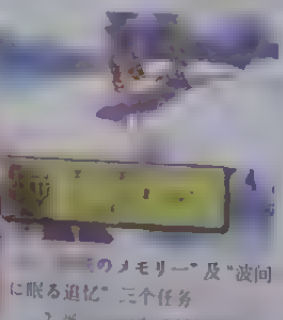
1. 进入月夜之町，然后进入山脉。（任务发生）
2. 进入山脉，然后进入山脉。（任务发生）
3. 通过原先无知的...



5. 进入マドラ海岸，向左方看到了灯台可看见エレ与リミヌ。
6. 特守在门口的人鱼消失后，即可进入灯台内，把当中的首领击倒（任务完结）



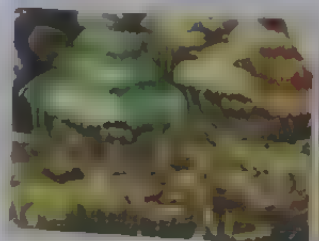
1. 进到骨之...
2. 向右走，会见到许多正在收集材料的人...

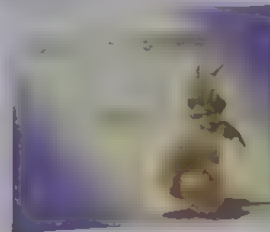
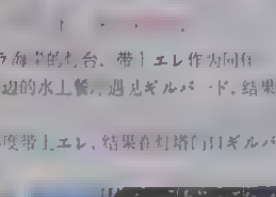
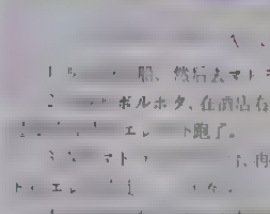
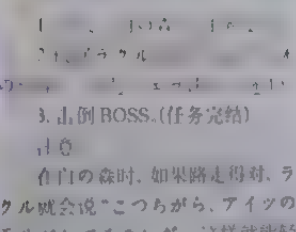
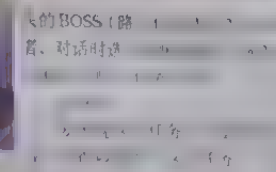
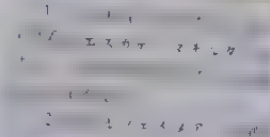
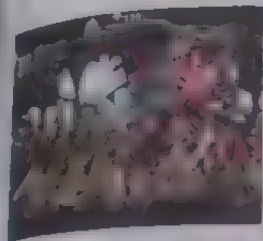


「のメモリー」及「波間に眠る追忆」三个任务

1. 要渡过人鱼的阻碍需要一定的技巧，... 时间快速走入塔内

1. 在没有任何同伴的情况下进入杂落，在调查过石碑后，就可进入。（任务发生）
2. 新同伴ラル加入后，... 在那里的オ





1. 到达奈落。找到龙帝，然后击败被龙帝变成怪物的ラクル。(任务完成)



2. 进入纳城。击败初音，打开封印。
3. 到达4楼，击败

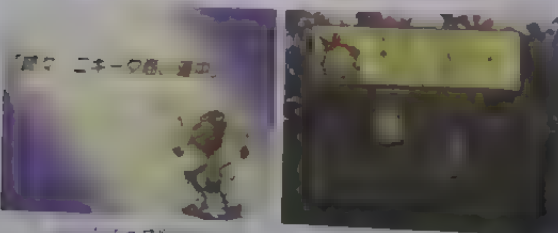


1. 进入魔法都市ツォ后去左上角的广场。这时会看见ギルバド和カツンバ正在对话。(任务发生)
3. 只要成功使整个城市的学生在明天上课，那么ギルバド



你会在那里学到解除魔咒。

5 回ウルカン矿山的。



名发牛)

2 进入インダス遗迹，寻找念力人。

3 与见到花人后，返回遗迹出口。(任务完结)

注意：

必须先完成“危険なアフタヌーンティー”和“ニキータの新しい道中”两个任务

ニキータの新しい道中”



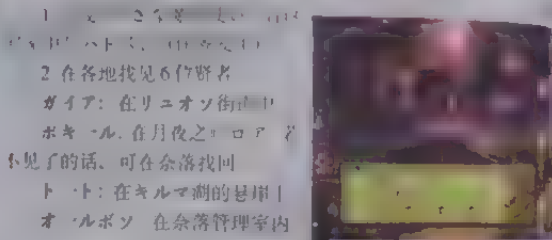
4 返回魔法都市ゾオの宮殿

5 返回断崖之町ガト左上方的カンクソ鳥之巢，但ニキータ暴走

6 在港町ホルボタの海岸再次找回ニキータ

魔法都市ゾオの宮殿 (任务完结)

任务 44 “贤人を探せ”



的森林中

ヤルヴァ：在断崖之町ガト中
注意点

由于有些地方一开始无法进入，所以这个任务最好到游戏末期再去完成

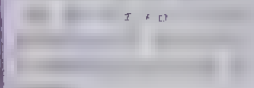


任务 45 “サボテソ”

接的仙人掌谈话后回到楼下，发现コロナ博士

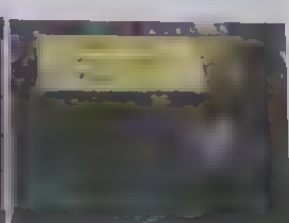
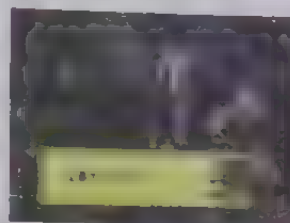
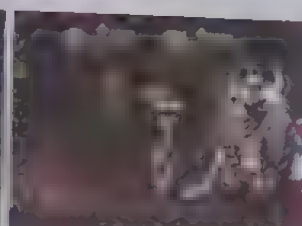
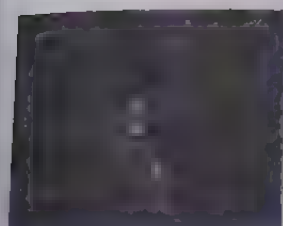
她会要求玩者去ドミナ之町占卜。

2. 占卜后返回家中，发现2棵的仙人掌不见了，此时与パド



1. 琉璃不在队中的情况下, 来到レイリスの塔, 和门口的珍珠姬交

コスモ



1 琉璃不在队中的情况下, 来到レイリスの塔, 和门口的珍珠姬交

后让她加入队伍。(任务发生)

2 来到佛楼, 击败 BOSS

3 带上珍珠姬, 回到 佛楼, 击败另一个 BOSS。(任务完结)

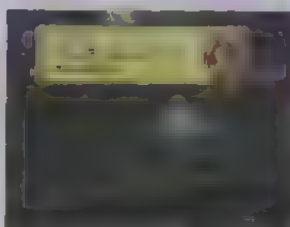
2. 、「イキブの洞窟」后山

1. 珍珠姬和センドラ

3. 珍珠姬在琉璃受伤后变为

デイル, 并加入战

4. 击败 BOSS (任务完结)

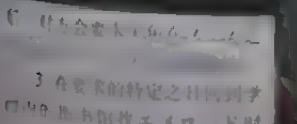
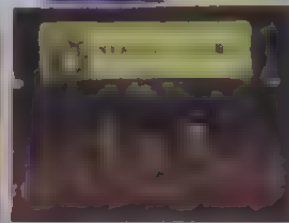
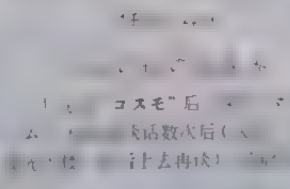


1. 到ドミナの町的酒吧找瑞

壁成为同伴

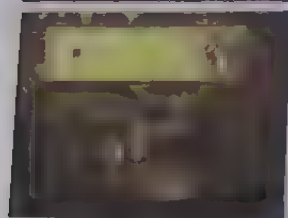
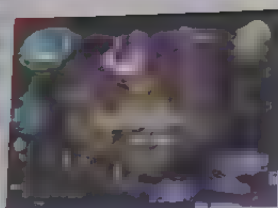
· 到达魔法都市ゾオの魔法

· 在教堂与エメロード交谈



3 在要求特定之日回到

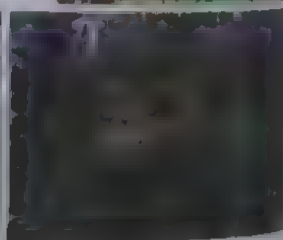
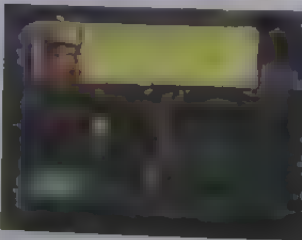
魔法都市找エメロード时



1. フロアライトと会談後、与学園教師交谈。(任务发)
2. ... 学生们的翻译
3. ... 然后会见到教师和水之魔
4. 和他们交成后，向右走，击败BOSS。(任务完结)

任务 100 山贼の宝

1. ... 敌袭，之后船
2. ... (任务发)
3. ... 发现藏宝图被山贼分成
4. ... 从8个山贼处取得藏宝图。(任务



注意
这个任务有时间限制，如果你长时间没有把8张图收全，任务就会

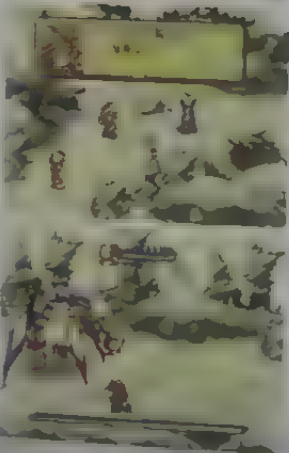
1. 先去マドラ海岸，踩死20头以上的螃蟹，然后与一只会说话的蟹

4. 之后来到洞穴，和左下方的山贼交谈，则会开始任务

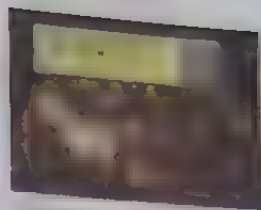
フロアライト



1. アレクサソドル后，到
2. ... 的宝石店，在那里
3. ... 地方，遇到“萤姫”。(任
4. ... 进入萤姫的梦境(デユマ
5. ... 遇到ニキータ，给他钱后，被
6. ... 传送遇到レディバール和サンドラ
7. ... (共两次)
8. ... 4号左上方的砂瀑布小时后向那
9. ... 走，击败BOSS。(任务完结)
10. ... 注意
11. ... ニキータ的传送是随机的，你如
12. ... 果想省钱的话，也可以自己走。



が別答“そんなことはない”



3 回到存档点，一名妖精中的エニエル、トラウワ

4 把ドラウブニル交给船长。(任务完结)



1 去海战船，和驾驶室的企鹅交谈，然后向南，东，东，船会停下

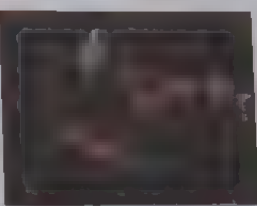
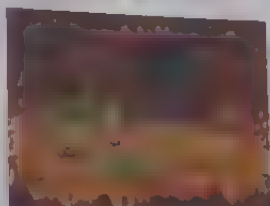
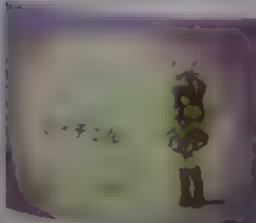
2 来到前甲板，会见到一只企鹅正在钓鱼

3 离开甲板再上来，会看见这只企鹅钓上了一条桶，打开后，从里面飘出了一只妖怪 (任务发生)

4 来到船长室，和船长交谈后来到了下甲板，会发现一个抖动的木桶

5 和桶里的企鹅交谈数次后，选择“美人のおねさんがいるろ!”后，他就会离开，而你能取得一个桶

6 上甲板击败妖怪。(任务完结)



1 テニエル渡，找到泉口。(任务完结)

1 进入デユマ沙漠，让他人加入。(任务发生)

2 BOSS处，击败它。(任务发生)

3 路线正确，地面

4 テニエル沙漠的木MANA等级达到3此任务才会发生



1 イチエル
1 等到某天由女主人看守时，到ドミナの町の武器店2楼和武器店男店主和他女儿レイチエル交谈
2 然后再等一天武器店有男主人看守时，去旁边的市场和女主人交谈，然后在和店内的酒豪人交谈。



ドミナの町の光MANA和火MANA等级达到、

任务 65 "もう一人の自分"

2 / 「西面战胜他即可。」(任务完结)

ト：+のり 黑暗 MANA 等级达到 3 此任务才会发

任务 66 “ブツツイを探せ”



2. 发现他们的公主被海贼捉走, 然后去海贼船。(任务发



3. 在甲板的最下一层的木桶里放出アナグマ。

4. 在港町ボルボタ左边的海岸找到公主。(任务完结)

任务 67 “梦の檻の中へ”

「前往世界地图后才返回自己家中,这时发现原先在门口活动的人突然倒在地上,和二楼的仙人掌对话,然后离开大厦。(任务发生)



3 离开后在门口遇上本乡一郎，接着再返回作成小屋。

4. 在ボキ一ル离开小屋后,和左边的盾交谈后玩家会进入另一个世界。

5. 在这个世界的尽头再相遇：草人
(任务完结)



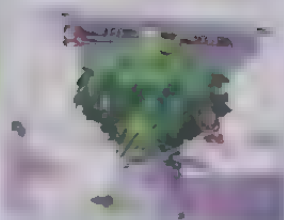
● 功 能 ●

07, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846,



任务 63 “アイドルいやになら

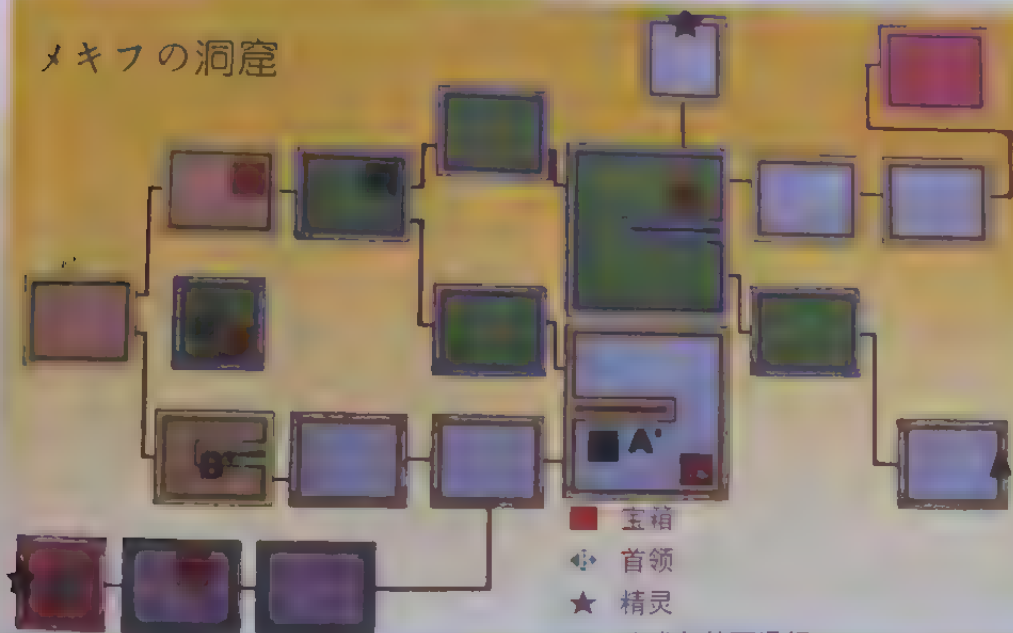
- 1 到月夜之町，在酒场处见到アイドル独自离开
- 2 去一趟奈落，再回家然后离开，会见一些鬼魂进入月夜之町。(任务女性)
- 3 进到月夜之町的酒场，见到番ヘラ也离开，然后在城市地图中见到アイドル被鬼魂带走
- 4 进入奈落，来到无音的四面宫



地

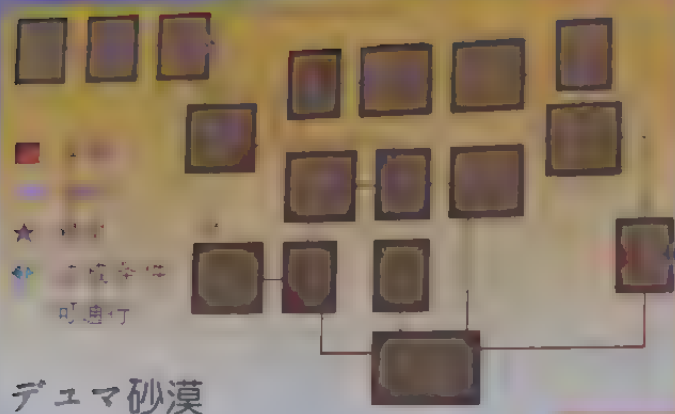
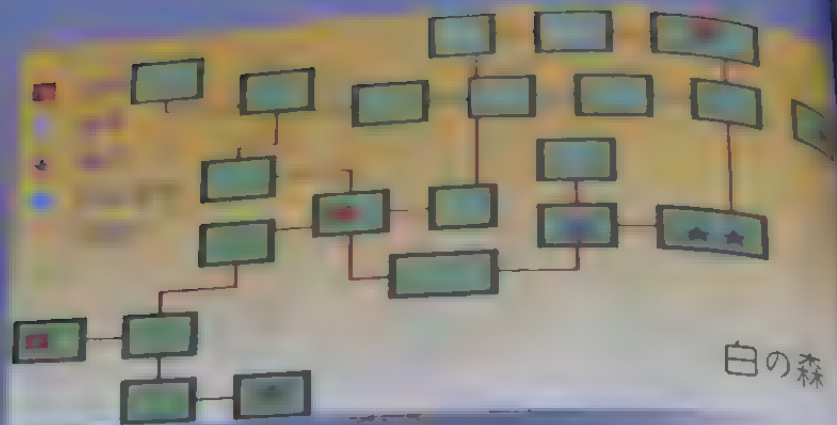


メキフの洞窟



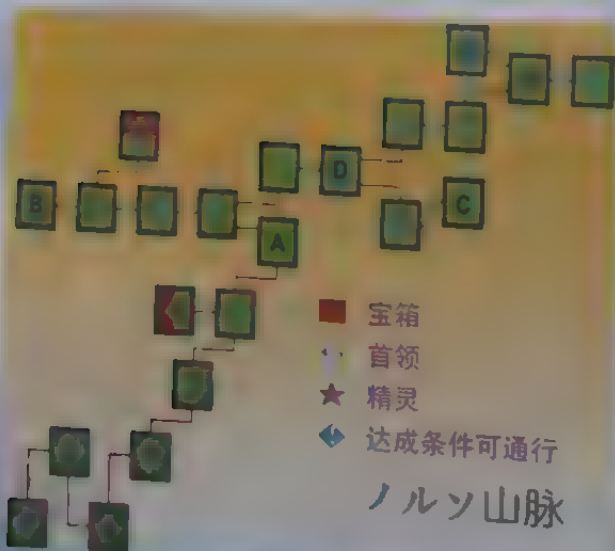
リュオン街道



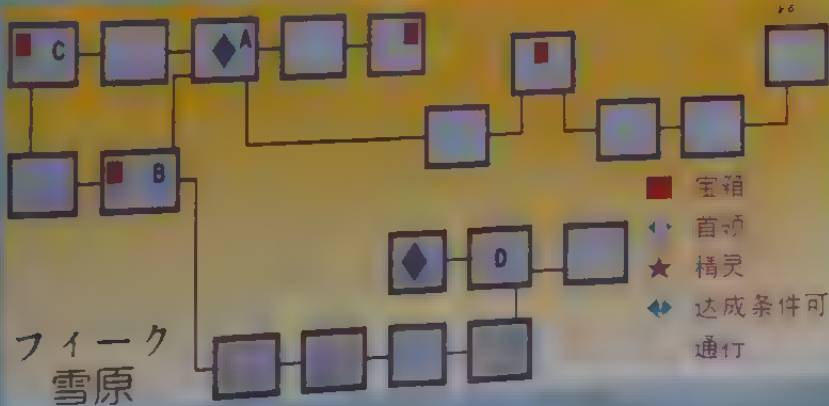
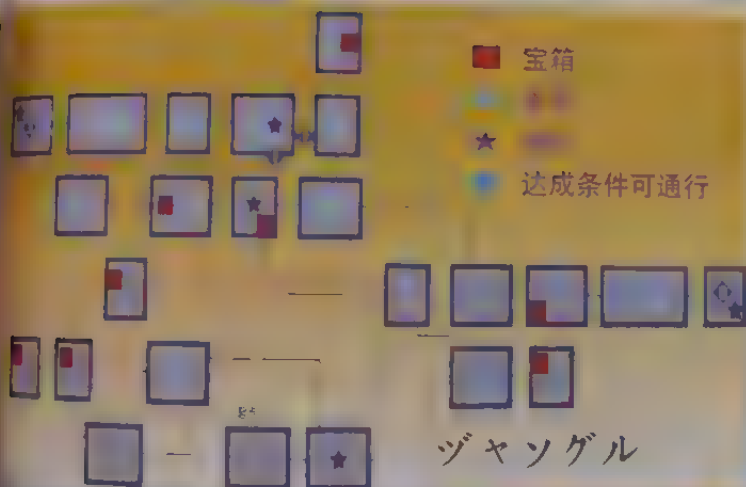


海賊船

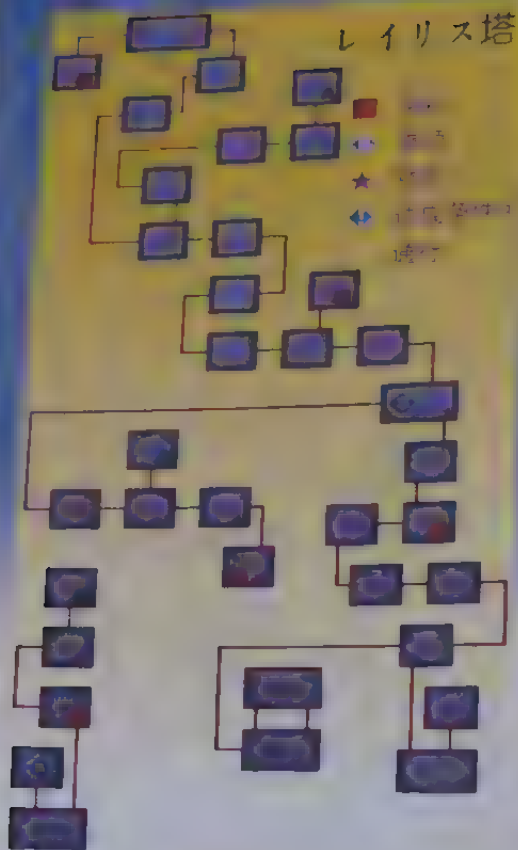
- 宝箱
- 首領
- 精灵
- 达成条件可通行



骨の城



レイリス塔



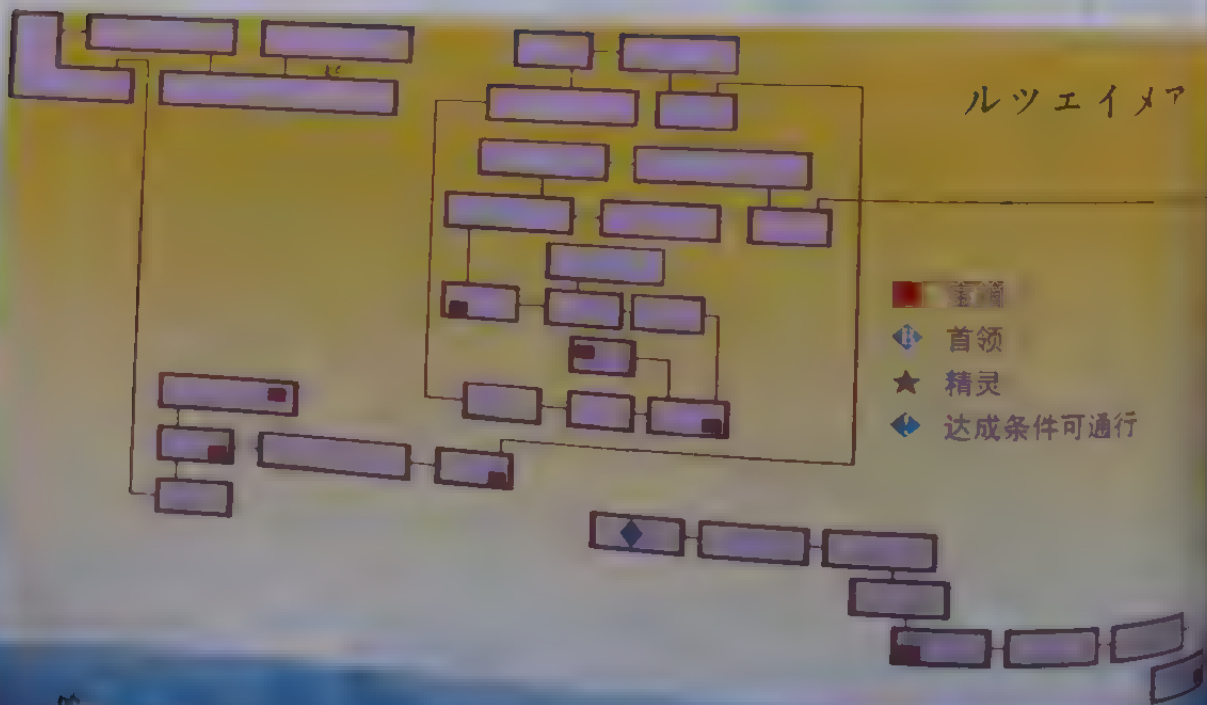
ミソダス遗迹

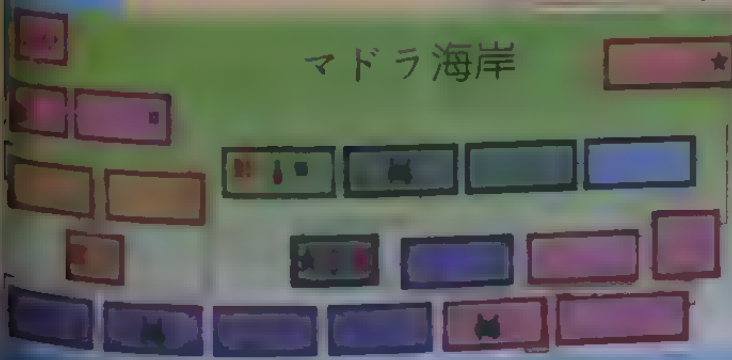
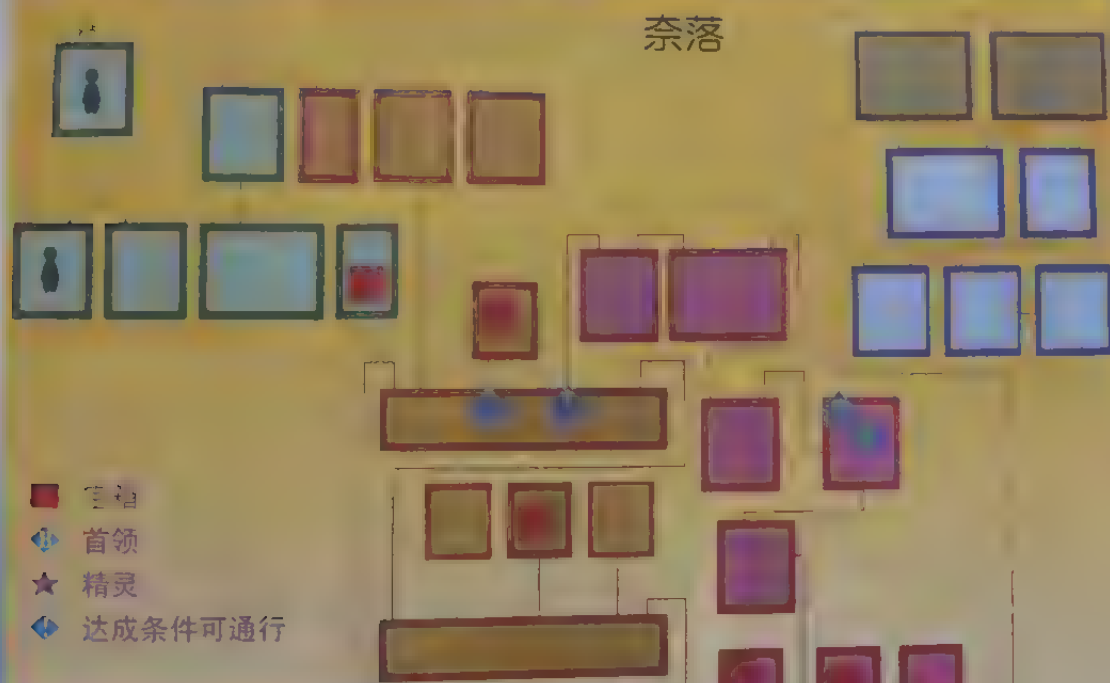


ウルカン矿山



ルツエイメア





剑圣之石窟



修习 2

1. SOUL CHARGE (X+Y+B)

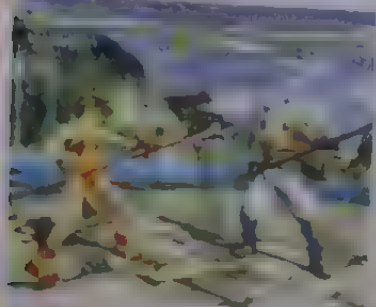
2. 发动了SOUL CHARGE之后, 持



修习 3

过关条件: 在4个不同方向投掷对手(X+A或Y+A)

技巧: 只要在敌人的前方, 后方, 左侧及右侧施展投掷技将其摔倒4次即可



修习 4



修习 1



修习 5

1. PACT 通部分

反弹 (→+A)

2. 握好一个提手量

ソルクロードの遗迹

过关条件: 打倒所有敌人

技巧: 由于身处浮沙, 所以应该速战速决



イソドの港街

过关条件: 打倒所有敌人



トルユの地下迷宫

过关条件: 打倒所有敌人

技巧: 可以用SOUL CHARGE来提升速度



古代斗技场



エウリュテイク

过关条件: 击败所有敌人

技巧: 由于有风, 所以用击飞技把敌人



パルギア大神殿

过关条件: 击败所有敌人

技巧: 尽量把敌人打到擂台两端的柱子



クソベトケー神殿

过关条件: 击败所有敌人



神宗帝之庭园 秋

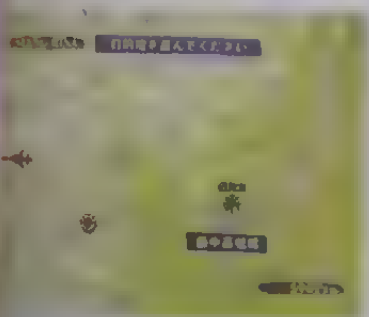


マナーヒット



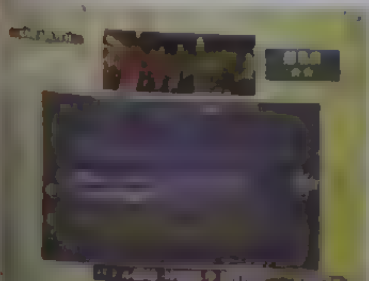
备中高松城

过关条件 把敌人击倒在地即可
技巧 多用击飞技



方广寺

技巧 多用防御不能技



エイドリア号と海岸岩

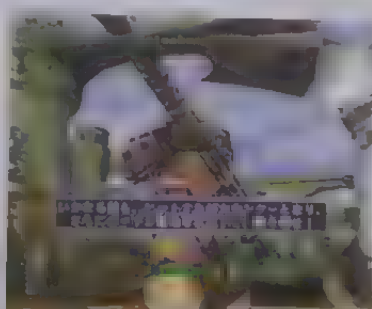


ヴェネツィア



オストライソスパルク

过关条件 击败所有敌人
技巧 无



ヴァレンツァイン邸

过关条件 击败所有敌人
技巧 小心敌人包围

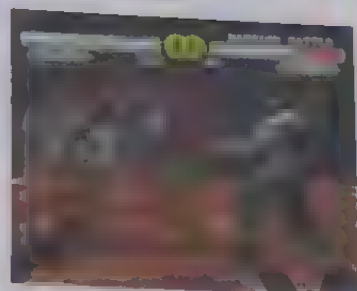


灵峰富士

技巧 由于中毒, 所以快速前进



ウオス 心象世界

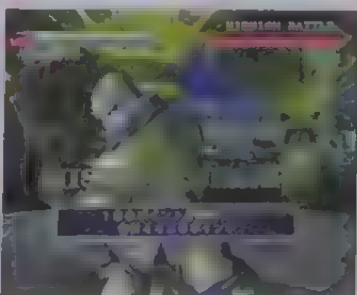


イソドの港街2



ツルクロードの遺迹2

过关条件 击败所有敌人
技巧 有



トルユの地下迷宫2

有敌人



エドリスデイク 2



バルギア大神殿 2



神宗帝之庭園 2

过关条件 所有敌人
消灭并投掷投技



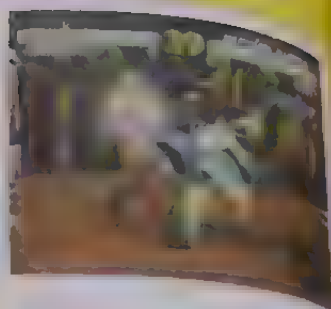
古代斗技场 2

过关条件 要一条体力槽连胜八人，每胜
一人所得奖金加倍，不过只要胜一人就可以
完成任务。此关
失去，而且会
技巧 量力而行

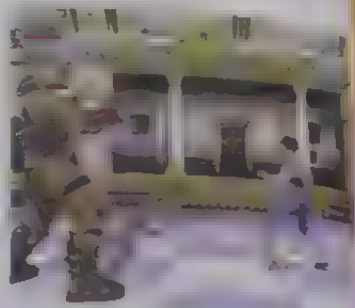


方广寺 2

技巧 对手会自动补充体力，所以
被投技并攻

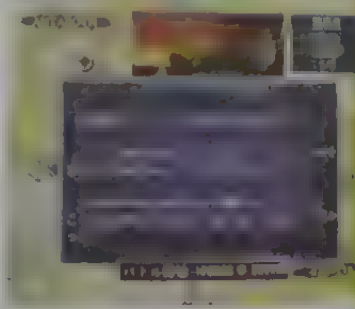


ヴァレンタイン邸 2



エイドリア号と海岸岩 2

过关条件 击败所有敌人
技巧 由上



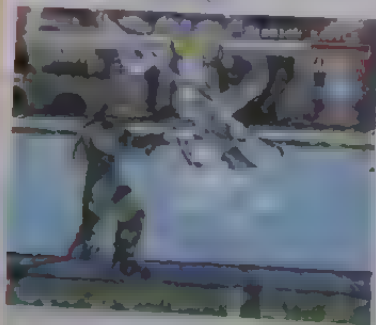
ヴェネツィア 2

过关条件 击败所有敌人
技巧 这次有两个同伴了



クソベトクー神殿 2

过关条件 在限制时间内不被敌人打到



备中高松城 2

过关条件 击败所
有敌人

技巧 以敌人为主

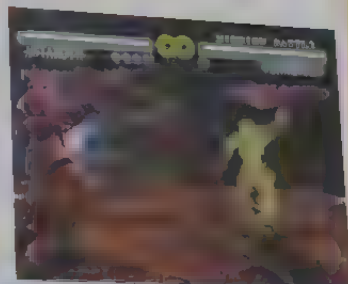


剣聖の石窟2

技巧 有时间限制



オストライソスバルク2



難易度大公開!

物語の始まり ブローグ(001) (00)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
001	30PIS	30PIS
002	40PIS	40PIS
003	50PIS	50PIS
004	60PIS	60PIS
005	70PIS	70PIS
006	80PIS	80PIS
007	90PIS	90PIS
008	100PIS	100PIS

付かし魂 バストア ブ(007) (033) (050)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
009	30PIS	30PIS
010	40PIS	40PIS
011	50PIS	50PIS
012	60PIS	60PIS
013	70PIS	70PIS
014	80PIS	80PIS
015	90PIS	90PIS
016	100PIS	100PIS

全編・ス・ツベル(015) (065)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
017	30PIS	30PIS
018	40PIS	40PIS
019	50PIS	50PIS
020	60PIS	60PIS
021	70PIS	70PIS
022	80PIS	80PIS
023	90PIS	90PIS
024	100PIS	100PIS

魂はれし英雄 キャラクター(025) (090)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
025	30PIS	30PIS
026	40PIS	40PIS
027	50PIS	50PIS
028	60PIS	60PIS
029	70PIS	70PIS
030	80PIS	80PIS
031	90PIS	90PIS
032	100PIS	100PIS

魂はれし英雄 キャラクター

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
033	30PIS	30PIS
034	40PIS	40PIS
035	50PIS	50PIS
036	60PIS	60PIS
037	70PIS	70PIS
038	80PIS	80PIS
039	90PIS	90PIS
040	100PIS	100PIS

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
041	30PIS	30PIS
042	40PIS	40PIS
043	50PIS	50PIS
044	60PIS	60PIS
045	70PIS	70PIS
046	80PIS	80PIS
047	90PIS	90PIS
048	100PIS	100PIS

戦士の横顔(157-185)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
049	30PIS	30PIS
050	40PIS	40PIS
051	50PIS	50PIS
052	60PIS	60PIS
053	70PIS	70PIS
054	80PIS	80PIS
055	90PIS	90PIS
056	100PIS	100PIS

戦士の横顔2(186-215)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
057	30PIS	30PIS
058	40PIS	40PIS
059	50PIS	50PIS
060	60PIS	60PIS
061	70PIS	70PIS
062	80PIS	80PIS
063	90PIS	90PIS
064	100PIS	100PIS

エンディング(216-245)

難易度	必須的 PIS	攻略的 PIS
065	30PIS	30PIS
066	40PIS	40PIS
067	50PIS	50PIS
068	60PIS	60PIS
069	70PIS	70PIS
070	80PIS	80PIS
071	90PIS	90PIS
072	100PIS	100PIS

©高橋和希/集英社 ©1999 KONAMI

发售日: 已发售

将大正时期的作品及战前战后的卡：



[illegible]

五、

七、 各子郎子郎

6.1 王座、唱哈者

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

MOBILE SUIT GUNDRAM The 08th MS Team
MS-07 B3 GOUF CUSTOM

SCHEMATIC
 HEIGHT 18.5m
 WEIGHT 45,000
 GENERATOR OUTPUT 1204kw
 THRUSTER GENERAL OUTPUT 40780kg
 MATERIAL RINA TITANIUM ALLOY
 GRAVITY SENSING SYSTEM
 SPIKE ARMED,
 GATTING SHIELD,
 HEAT SENSER,
 (SPECIAL CAPTION)



玩
 家
 之
 盟

译编往来

游戏苦金眼

玩具精品 逛街纸上手

教程门

金手指尖

星之心画廊

山口精品

女生常谈

玩家沙龙

游戏发售大地图

游戏排行榜

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

能加强和机迷的联系

九州市新全市 林海園

不过我们下期会放上的。讲：老师。

徐欣 江苏省宜兴市朝阳新村 43 号 304 室

希望增加新作介绍

토주 DHE

1 這期加市后新作部分已適當增多，不
能者萬幸否 另外何力精品，GB P 每屆
百數个精品 也都有各自愛好者 我們只能
， 滿足讀者，以有限篇幅多登几个精品
， 讀者們都能各取所喜

戚紅霞 浙江省溫州市工人路 315300

出了购买的人越多越好。为了“越多”
自己的风格,不要给人感觉“只是彩

祝《游戏机实用技术》月刊越办越好！

卢清泉 重庆市 400700

十分好,纯属于电视游戏,并不刊登电脑游戏,很有特点,比较能把握游戏者的心态。针对性的报导和刊登业界的消息和游戏战略。杂志内容比较丰富,插画十分精彩,但其中有的游戏介绍和与其相应的插画竟然属于完全不同的两个游戏,且错别字实在太多(包括一些英语单词和特殊术语的拼写),让人觉得有点儿……有点儿……有点儿物有所不值。毕竟,一个生活拮据的我12元钱啊!如果杂家,只以经典游戏杂志,就必须向经典的游戏杂志看齐。比如中国杂志的《电子XXX》(虽然对此杂志,一掷输人并不喜欢)

總學 雲南省昆明市金華路 650032

1 首先你们杂志是在国内发售, 请尽量把游戏的名称、攻略等各方面的外语翻译成中文。

2 在前次狙击甲介绍的游戏方式能多举几个象本期“恐龙危机”这样,把介绍的重点,放在介绍游戏的特点,系统这方面

3 攻略方面你们应加入一些新内容, 因掌机在我国也很畅销。

4. “游戏排行榜”应加“限制”，在排行榜上，一个“墓碑”一样，各种游戏，比如，加什么也不管了。

我在这一个多星期，最大的收获
 是认识了人格，认识了生活，认识了
 自己，认识了别人，认识了社会，认识了
 世界，认识了人生，认识了宇宙，认识了
 一切。

徐云 上海市虹口区 200081

[illegible]

员付出过重，因为杂志是个彩的，而定价又很低，
 谈到定价，我要说开一下，这期发刊成本杂志
 付杂志定价产生异议，特别多的提到杂志定价
 太高，我想这大概凭杂志多了，12元的定价
 甚至可以算是低价了，我想只要比较一下其他
 同类杂志，就可以轻易的得出这个结论，看看
 老牌的《电子XXXX》，彩页36页（杂志自称），
 事实上头头到尾，只有32页属于正文范畴的，在
 这32页中还有广告，真正介绍游戏、画画的加
 起来不足30页，《电子XXXX》另有80页黑白
 其中包括这每期15页左右的广告，实际内容即
 55页左右，综上所述，一本30页彩页，65页黑
 白的杂志定价8.4元人民币，与《游戏机实用技
 术》的定价是3.6元，而彩页有80页（不含封
 面，封底），而且还有大幅海报，差不多是彩页
 65页黑白全部换成彩页，而且杂志本身不
 告（两方都没有计算杂志自身广告），一本
 依靠杂志自身赚钱而立足的，能得7.4元，
 元这已经是十分不容易了。可以想象杂志现在
 表示定价过高，这实在是有些不理解杂志社的
 苦处了。

[illegible]

例 2) $\begin{pmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{pmatrix}$ の固有値を求めよ。

重刊上、中、下三卷

A: 到目前为止, 还没有PS2推出的确切日期。据估计, PS2的发售将不会与122

小L 编后语:

这期为了一个灵魂能力的攻略，LE
有牺牲的。不过《灵魂能力》也真是
够归，连画都有338幅之多，真是
不假嘛~^。不过相比之下小P更
个《圣剑传说》就把他搞个头晕眼花，
十个任务啊！所以我希望各位在拿到圣
的全攻略时能想到小P君的辛苦努力。
了，这期就到此为止吧！下期再见！

511



而且这个解
改进用(1)天对解(只用
2个手柄)。实在是 个
绝妙。手指运动

超级马里奥兄弟
MARIO BROS. 64
随片 北

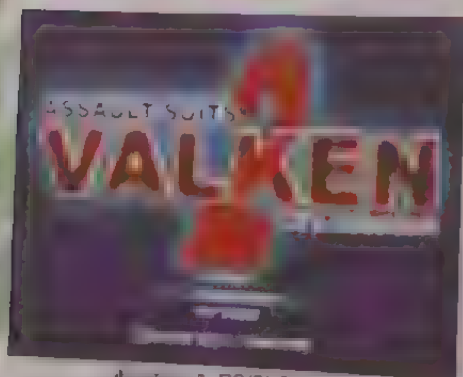
评分 8.5分



评分 7.5分

评分 8 分

评分 7分

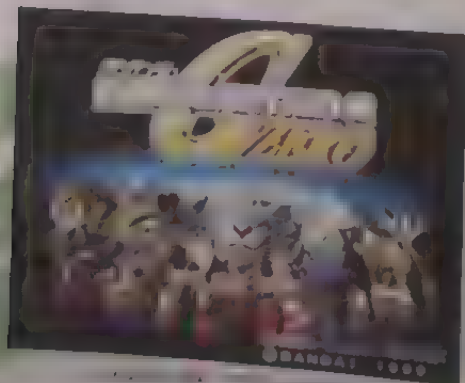


4. 2 PS/SLG/NCS

天在的，这个游戏是我
所见的\CS的游戏中最
了，连进行速度都慢有
在的，整个游 戏效
更差得有点过分，幸好

战士形式转为以 3D 的图形为游戏画面形式, 虽然画面本身的故事背景设计得不错, 但机械人的动作太过缓慢, 使得游戏的整体感觉很沉闷, 再加上 LOADING 时间过长, 缺乏吸引力。不过游戏进行得慢的唯一好处就是

以收益时,和经验的节奏,将,仍足够有因,则还是不解与姓

[illegible]

续作。这款游戏经过改良后的机战游戏相当不错，不再只是单纯的打打杀杀，加强了战略性，新加入的像TURN-A高达，那耳目一新的感觉，游戏中



GUITAR FREAKS PS SLG KONAMI

评分 7分

评分 7分

评分 8分



Dance Dance Revolution 2ND MIX PS SLG KONAMI

LEO 期待已久的DDR 2ND MIX终于

这个2ND MIX缺少一代中的《MADE A LAM》之类的亮点,这是比较令人失望的。

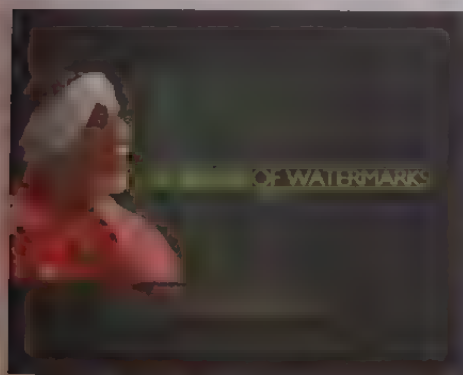
不过就游戏本身而言,是保持了KONAMI的旧水准,值得一玩。

小P: 这款游戏有太多的CG动画,虽然画面是美版游戏,少了许多谜题依然难解,无形中增加了不少难度,使之无味,弃之可惜。

评分 7分

评分 7.5分

评分 6分



Water Marks PS AVG SCE

LEO: 唉,想不到SCE也会内出这种插片事件更……这种游戏如我们国内游戏业的前景就无比光明了——请几类游戏不就可以赚大钱了吗?

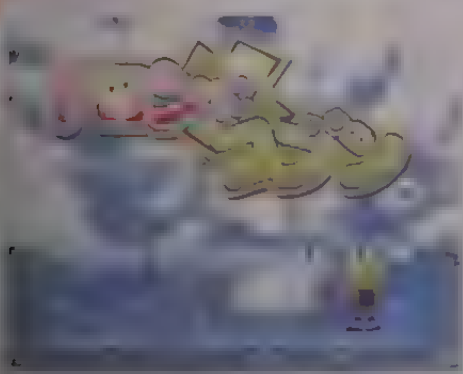
靖亭: 这款游戏有太多的CG动画,虽然画面是美版游戏,少了许多谜题依然难解,无形中增加了不少难度,使之无味,弃之可惜。

小P: 应该说是个不错的AVG,画面素质在PS上算是上乘,但是它的谜题和画面,要,不过对于不喜欢此类游戏的朋友来说,这无味,弃之可惜。

评分 6分

评分 5分

评分 6.5分



LEO 这款游戏在难度方面真的让笔者有点失望,不过好在还有一些……再加上这回让反派人物当上了主角,让人有一种特别的……本人偏爱那个看起来有点傻的“大块头”。

靖亭: 这款游戏非常轻松活泼,那些小哥……可爱,作为工……很多有趣的迷你游戏,并且加入了奇奇怪怪的要害,不过游戏的玩法虽然多样,但动作性不够强,这是一大缺点。

小P: 相当轻松的一个游戏,里面人物的造型也很可爱,而且综合……流程过短,让人很不过瘾。

评分 6.5分

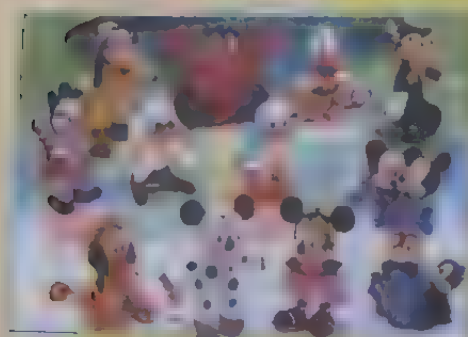
评分 7分

评分 7分

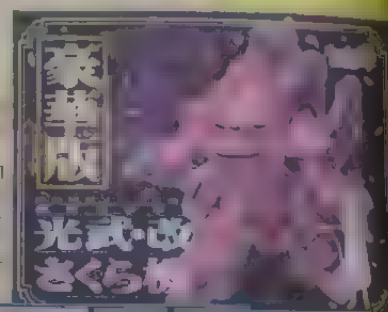
逛街纸上行



这是《哆啦A梦》中的朋友，它是一只蓝色的机器猫，是哆啦A梦的好朋友，也是哆啦A梦的助手。它拥有许多神奇的道具，可以帮助人们解决各种困难。它的口头禅是“哆啦A梦，我要那个道具！”



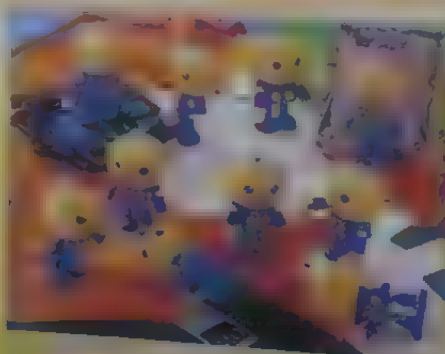
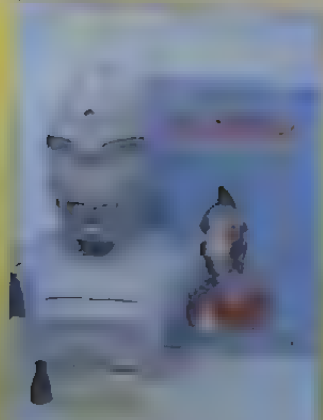
这是《米老鼠》中的角色，它们是迪士尼公司的经典卡通形象。米老鼠是一只穿着红色短裤和黄色鞋子的小老鼠，而米妮则是一只穿着红色波点裙和白色手套的小老鼠。它们的故事深受孩子们的喜爱。



这是《美少女战士》中的角色，她是月亮公主的转世，拥有强大的魔法力量。她的口头禅是“我是月亮公主，也是美少女战士！”

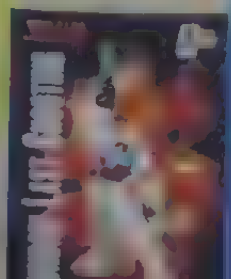


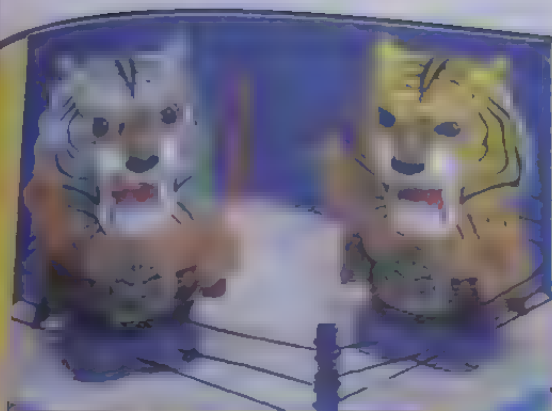
这是《美少女战士》中的角色，她是月亮公主的转世，拥有强大的魔法力量。她的口头禅是“我是月亮公主，也是美少女战士！”



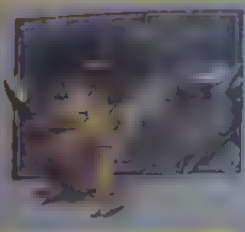
这是《美少女战士》中的角色，她是月亮公主的转世，拥有强大的魔法力量。她的口头禅是“我是月亮公主，也是美少女战士！”

这是《美少女战士》中的角色，她是月亮公主的转世，拥有强大的魔法力量。她的口头禅是“我是月亮公主，也是美少女战士！”

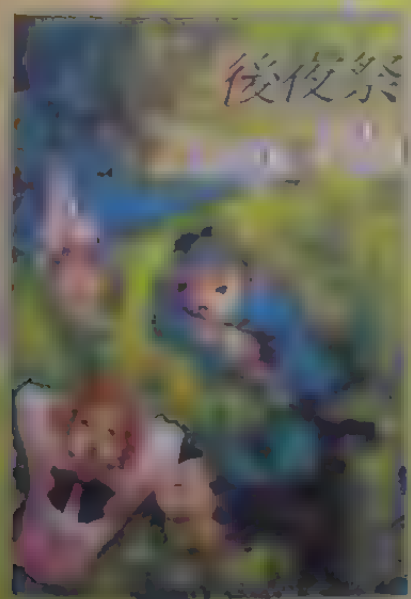




它们可是标准的“格斗家”形象，而且，如果真的要真的打起来，倒一定会有超酷的招式。



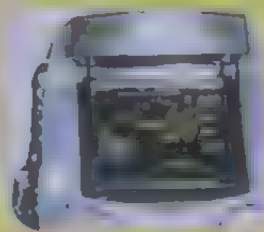
这是以动画版中两名主角所饲养的数码暴龙作为主角的变形，从数码暴龙均可变身成为进化后的样子。变形前后的造型也很相像。



这是著名的《超时空要塞》人物设计，它要求设计者，在保持角色的个性，同时又要设计出一种新的造型，这种造型既要符合角色的个性，又要符合当时的时代感。



这是以《数码暴龙》中的主角数码暴龙作为主角的变形，从数码暴龙均可变身成为进化后的样子。变形前后的造型也很相像。



这是以《数码暴龙》中的主角数码暴龙作为主角的变形，从数码暴龙均可变身成为进化后的样子。变形前后的造型也很相像。



这是以《数码暴龙》中的主角数码暴龙作为主角的变形，从数码暴龙均可变身成为进化后的样子。变形前后的造型也很相像。



这是以《数码暴龙》中的主角数码暴龙作为主角的变形，从数码暴龙均可变身成为进化后的样子。变形前后的造型也很相像。

火热秘技 ABC...



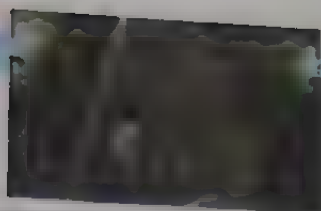
METAL GEAR

有一个秘技可以增加道具的数量。同样是在开始战斗时，在行动选择里设定使用，之后就选择你想增加的道具，然后选择“退却”，之后再一次进入战斗，把刚才选择的道具指令变为“攻击”或“アイテム”，战斗之后便会发现之前选择的道具增加了一个。

取得特殊道具的方法在游戏中各PERSONA都有等级的计算,其实当玩者的PERSONA到LV8时,到“ペルベクトルム”进行“归还”的话,便可取得一些特殊的道具。

PS CAPCOM AVG

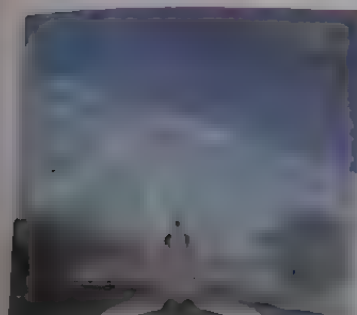




AIRFROCE DELTA

可以留下來的道具

2中、3中、4中



巨大地圖中跳進空罐內

宝物的位置

取得的道具

はくまの+量
はくまの+量
はくまの+量
はくまの+量
はくまの+量ブラック
はくまの+量
はくまの+量
はくまの+量
はくまの+量

GUITAR FREAKS

PS ETC KONAMI

※BEATMANIA之 KONAMI另一款

NATION上, 现在为

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム

スリム



跨越我的尸体

隐藏关卡

以下的秘技, 就可以立刻观看还没看过的
是在 PUSH START BUTT
按下 FRI, L1, R2, L2, START
跳一个名为やつた卒の魂珠, 进入
就可以观看所有动

HYPER OLYMPIC SERIES
TRACK & FIELD GB

GB-SPT KONAMI

4中、5中、6中

这是一套在 GB 上比较少见的以奥运为题材的游戏, 其实除了游戏里基本的项目外, 原来还有两个隐藏比赛, 分别是 SIDE STEP 和 TOKU'N TIP. 进入的方法是 在 TRAINING
然后就可以选择刚才
的两个隐藏比赛

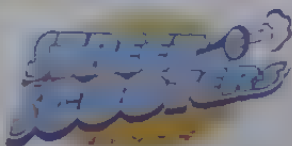


ECHO NIGHT#2

4中、5中、6中

STREET SCOOTERS

无限HP
80015118 0001
时间停止
8010739X 0C 00
永远时间停止
80015FBA 0001



AKUGA KID SHOW TIME

无限HP
80015118 0001
时间停止
8010739X 0C 00
永远时间停止
80015FBA 0001
全ITEM
300C 3488 0063
300C 3489 0063
300C 348A 0063
300C 348B 0063
300C 348C 0063
300C 348D 0063
300C 348E 0063
300C 348F 0063
300C 3490 0063
所有钻石
800C 3502 00F1
800C 3504 00F1

D00ABAC 0001
90057F84 080001C0
D00ABAC 0002
80052F84 0C 00C
900006FC 800BF528
90000700 0C 00C 452
80000708 2C 0406FC
90000718 AF4211B8
90000720 0C 00C 1361
90000724 00402021
9000072C 08014BF6

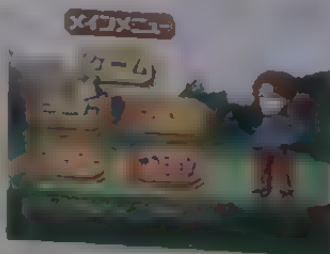


敌人停止(按L2启动, R2
停止)

大众的高尔夫球2

全ITEM
开机码
D0050E3A 1040
80050E3A 1000
全角色
E0046E70 0007
80046E70 1FFF
杆数永远赢对手
B0120002 0000
80046E73L 0002
最强状态
80046E78 FFFF
80046E7A 00FD
80046E7C 0063
80046E7E 0005

全ITEM
80046E78 FFFF
80046E7A 00FD
80046E7C 0063
ALL TROPHYS
B00A0002 00000000
80046E8C 0000



重装机兵 VALKEN2-ASSAULT SUITS

第一角色修改最高
800D130C FFFF
第二角色修改最高
800D132A 00F1
第三角色修改最高
800D130L FFFF
第四角色修改最高
800D1310 FFFF
最多AP
300D1312 00F1
敏捷度最高
300D1315 00FF
视线最远
300D1316 00FF
学习力最高
300D1317 00F1
机师2
最多AP
300D1396 00FF
视线最远
300D1399 00F1
学习力最高
300D139B 00FF
索觉力最高
300D139C 00FF
机师3
最多AP
300D17B6 00FF
视线最远
300D17B9 00FF
学习力最高
300D17BB 00FF
索觉力最高
300D17BC 00FF
机师最多AP
300D1942 00FF

无限HP
800D1946 00F1
学习力最高
800D1947 00F1
索觉力最高
800D1948 00F1
主要机械人
无限HP
800D23F2 03F2
最高HP
800D23F4 03F2
无限AP
300D23FB 00FF
最多AP
300D23FC 00FF
800D23F6 270F
POWER
800D23F8 270F
300D23FD 00FF
PHYSIC
300D23FE 00FF
冲刺
300D23FF 00FF
改变角色
300D2405 00XX100 63



Bust A Move 2-Dance Tengoku Mix

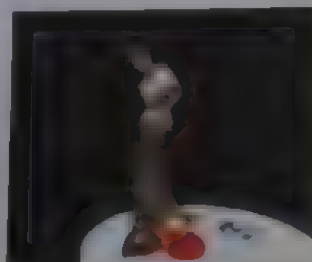
8008JDS E2 03FX



、



3004F2FD 0000



星之心画廊



OF SUMMER

本期冠军——凌波丽：

♥♥♥

战前：

♥♥



神崎薰：

作者 上海书 戴...

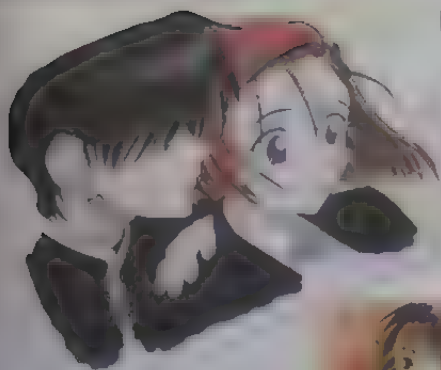


明日香：

够了！——此为广告位

作者 河北省邢台市





星之守护者



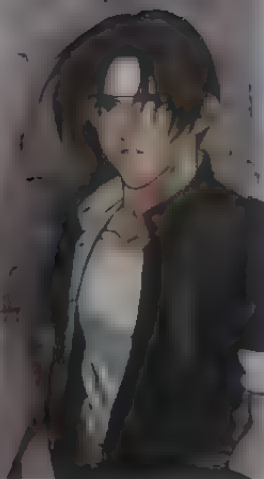
作者：小野妹子 富田宏

知月：



加尔诺特：

作者：片形坡 苏叶树



草堆京：

作者：陈翠首市 魔童



王子的八种：

神如果真是这样的品看来还真不能出场，不过幸好他出场了！哈哈……（神托军代）♥♥♥

作者：上海市 裴佳



作者：广东省韶关市 陈伟军

MARY..

不错的，幅主白黑取，不，是到，+

N64

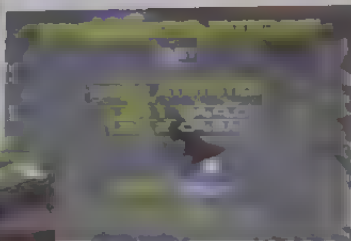
发售日期: 已发售

厂是可谓全机种兼顾的了 这不，它又把一个在欧美大受
欢迎的射击赛车游戏 WIPE OUT 64移植为日版了
就让我们来看看这游戏到底有什么吸引人的地方吧！ (11)
语： LEO 你别整天价做广告啊！)

- RM -

独乐乐，不如众乐乐。

其数量现在越来越多，
已走向多元化。再举一个
例子，种类已不止一个。
SONIC
ADVENTURE》。当中包括



动作、解谜、赛车、射击，甚至连手机都有！WIPE OUT系列就是这样，如果你认为其中的射击



多彩的游戏模式

外，「各人各事」，「各人各事」，「各人各事」式甚至自左又右，「各人各事」足挑剔的你吧。



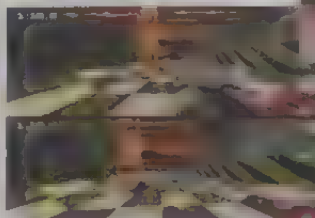
最后，是秘技……

C下、C下、C下、C右、C左，然后就可以选择隐藏赛

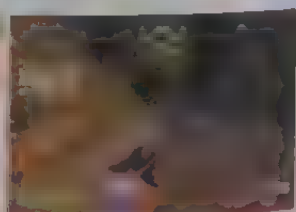
天歌拾金



可以四打功
二时打开机器



同乐一下，不是挺好吗？不过在此LEO劝各位玩友，家中无25寸或更大的电视的话便不要浪费精力去打，乖乖双打算了。除非你打算贴在电视屏幕



途中同时按紧 Z + L + R。之后再按下 C 上 C 下 C 左 C 右, C 上 C 下 C 左 C 右, 此时, 屏幕会出现 "会发光" 之后当受到 [攻击] 护盾的能量就不够了。

限。方法是在比赛进行中，同时按紧C下、C下、C左、C左、C右、C



GHOUL PANIC



NAMCO

CD ROM

游戏类型: STG

发售日: 未发售

Copyright © 1994, NAMCO Ltd., Inc.



游戏中收录了三个不同难度，即使是任何程度的玩家都能找到适合自己的模式。一个模式分别是：简单、普通、困难。游戏中的模式，只有六关。当玩到中高级游戏时，难度会提高。收录了整个游戏，直到最后首领为止。难度普通，基本上与中高级模式一样，但难度会大幅度提高，高手专用。

游戏中收录了三个不同难度，即使是任何程度的玩家都能找到适合自己的模式。一个模式分别是：简单、普通、困难。游戏中的模式，只有六关。当玩到中高级游戏时，难度会提高。收录了整个游戏，直到最后首领为止。难度普通，基本上与中高级模式一样，但难度会大幅度提高，高手专用。

游戏中的模式，只有六关。当玩到中高级游戏时，难度会提高。收录了整个游戏，直到最后首领为止。难度普通，基本上与中高级模式一样，但难度会大幅度提高，高手专用。



玩友沙龙

SALON OF PLAYERS

龙长说话

1. 大家好，我是龙长，很高兴能在这里和大家交流。今天我想和大家分享一下我的游戏体验。在玩游戏的过程中，我们经常会遇到一些困难和挑战，这时候就需要我们发挥自己的智慧和勇气去克服它们。我觉得玩游戏不仅仅是为了娱乐，更是一种锻炼我们思维能力和团队协作能力的机会。希望大家在游戏中能够玩得开心，也能学到很多东西。



游戏排行榜

游戏销售榜

| 排名 | 游戏名称 | 平台 | 本周销量 | 累计销量 |
|----|------------------------|-----|--------|---------|
| 1 | 最终幻想 战略版 | PS | 43,199 | 103,063 |
| 2 | 最终幻想 战略版 | PS | 10,700 | 103,063 |
| 3 | 最终幻想 战略版 | GB | 8,002 | 103,063 |
| 4 | DINO CRISIS | PS | 6,569 | 49,161 |
| 5 | FRAME GRIDE | DC | 3,843 | 18,493 |
| 6 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 22,377 | 81,124 |
| 7 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 17,278 | 167,900 |
| 8 | FINAL WRESTLING G | PS | 1,707 | 13,600 |
| 9 | MARIO GOLF 64 | N64 | 15,661 | 207,894 |
| 10 | 真女神转生 BATTLE | DC | 12,893 | 113,080 |

游戏期待榜

| 排名 | 游戏名称 |
|----|----------------------------|
| 1 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| 2 | DRAGON QUEST CHARACTER |
| 3 | 最终幻想 战略版 |
| 4 | POCKET MONSTER 金&银 |
| 5 | MOTHER 3 |
| 6 | DANCE DANCE REVOLUTION 2ND |
| 7 | FINAL FANTASY 9 |
| 8 | FINAL FANTASY 9 |
| 9 | FINAL FANTASY 9 |
| 10 | GRANDIA II |

游戏销售榜

| 排名 | 游戏名称 | 平台 | 本周销量 | 累计销量 |
|----|------------------------|----|--------|---------|
| 1 | 最终幻想 战略版 | PS | 32,101 | 103,063 |
| 2 | 最终幻想 战略版 | PS | 10,700 | 103,063 |
| 3 | 最终幻想 战略版 | GB | 8,002 | 103,063 |
| 4 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 64,312 | 84,328 |
| 5 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 31,086 | 84,328 |
| 6 | DANCE DANCE REVOLUTION | PS | 26,940 | 269,400 |

游戏期待榜

| 排名 | 游戏名称 |
|----|-------------------------|
| 1 | DRAGON QUEST VII |
| 2 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| 3 | CHRONO CROSS |
| 4 | GRAN TURISMO 2 |
| 5 | 最终幻想 战略版 |
| 6 | POCKET MONSTER 金&银 |
| 7 | MOTHER 3 |
| 8 | GAME BOY DRAGON QUEST |
| 9 | FIRE EMBLEM TORAKIA |
| 10 | FIRE EMBLEM TORAKIA |

游戏销售榜

| 排名 | 游戏名称 | 平台 | 本周销量 | 累计销量 |
|----|---------------------|----|--------|---------|
| 1 | 大众的高尔夫 2 | PS | 27,326 | 103,063 |
| 2 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 10,336 | 103,063 |
| 3 | GLITAN FREAKS | PS | 10,270 | 102,702 |
| 4 | 最终幻想 战略版 | PS | 68,099 | 68,099 |
| 5 | 最终幻想 战略版 | PS | 51,568 | 115,880 |
| 6 | LEGEND OF MANA 圣剑传说 | PS | 48,651 | 594,170 |
| 7 | MEDAROT 2 | GB | 37,254 | 37,254 |
| 8 | DINO CRISIS | GB | 37,254 | 37,254 |

游戏期待榜

| 排名 | 游戏名称 |
|----|-------------------------|
| 1 | DRAGON QUEST VII |
| 2 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| 3 | GRAN TURISMO 2 |
| 4 | DRAGON QUEST VII |
| 5 | 最终幻想 战略版 |
| 6 | CHRONO CROSS |
| 7 | MOTHER 3 |
| 8 | FINAL FANTASY 9 |
| 9 | FINAL FANTASY 9 |
| 10 | FINAL FANTASY 9 |

游戏销售榜

| 排名 | 游戏名称 | 平台 | 本周销量 | 累计销量 |
|----|--------------|----|--------|---------|
| 1 | 大众的高尔夫 2 | PS | 40,153 | 401,533 |
| 2 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 23,158 | 401,533 |
| 3 | 实况棒球 '99 开幕版 | DC | 11,453 | 114,553 |
| 4 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |
| 5 | 实况棒球 '99 开幕版 | DC | 11,453 | 114,553 |
| 6 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |
| 7 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |
| 8 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |
| 9 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |
| 10 | 实况棒球 '99 开幕版 | PS | 11,453 | 114,553 |

游戏期待榜

| 排名 | 游戏名称 |
|----|-------------------------|
| 1 | DRAGON QUEST VII |
| 2 | BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE |
| 3 | POCKET MONSTER 金&银 |
| 4 | 最终幻想 战略版 |
| 5 | CHRONO CROSS |
| 6 | GRAN TURISMO 2 |
| 7 | MOTHER 3 |
| 8 | FINAL FANTASY 9 |
| 9 | FINAL FANTASY 9 |
| 10 | FINAL FANTASY 9 |

以上资料来自日本《WEEKLY FAMITSU》

知名舞 (KOF, 最终幻想)

最终幻想

2 KOF 99

3 FF9

4 最终幻想 7

5 最终幻想 7

经过这一段时间的准备 我们自己的排行榜终于能和各位见面了。在这里要感谢广大读者的支持 毕竟只有依靠大家帮助这个榜才能成立和存在下去。

游龙机

Practical Techniques For Games

THE MOVIE

THE KING OF FIGHTERS '99

心願成就22
ザル達集結
最強の力に完全対抗
劇場1945分
J録画機で収録可能

是劇場版史上最大の
KOF99 基本必殺技と最強の必殺技
最強の力に完全対抗
激戦王卡技巧

劇場版1945分
J録画機で収録可能

电子娱乐 NO.5

精心制作的国产大银幕作品

天王

本杂志社直
次抽大奖机

凡从今年8月到明年7月期间,从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会:

一等奖一名：将获赠 DREAMCAST 主机一部
二等奖五名：将各获赠 GAMEBOY 掌上游戏机一部
三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦!

照此样张赶紧汇款哦!



杂志总第3、4、5、6、7、8、9、10期尚余少量,想邮购的玩友可汇款至编辑部,每本12元,邮费免收,编辑部会挂号把杂志寄出,保证玩友们收到杂志。

誠信博實用技術雜誌社

地址：天津滨海新区泰达1号信箱 邮编：730020
电话：(0931)8659190 8668378 传真：(0931)8496387

The image shows a Chinese passport and a sample of a Chinese passport cover. The passport is open, displaying the data page with fields for name, gender, date of birth, and place of birth. The sample cover is red and features the Chinese text "中华人民共和国护照" (People's Republic of China Passport) and "护照" (Passport).



定价：人民币 12 元

ISSN 1008-0800

10 >



国内首家全彩即大型游戏月刊

OCT. VOL.11

1999.10月号

游戏机

Practical Techniques For G

实用技术

八神重出江湖?

无敌! 灵魂能力!

史上第二个满分游戏诞生!

心跳回忆2

撒尔达外传

勇者斗恶龙7

彩京1945 III

J联盟职业足球创造会

赠拳皇99

复制草薙京大海报

圣剑传说完全攻略

KOF99基本角色特点详解及连续技分析

灵魂能力任务全攻略

游戏王卡牌技巧

女生常谈

游戏黄金眼

玩具精品

画之画廊

逛街纸上行



TM